超速報! 安室奈美恵のパフォーマンスソフト登場!

HYPER SATURN [ハイパーサターン]

1997(平成9年)1月15日発行
第3巻第2号通巻25号
平成7年8月16日第三種郵便物認可
ハイパープレイステーション1月号増刊

1
1997
¥680

●最新速報
ついに完成!! ワープ緊急スペシャル座談会
エネミー・ゼロ

●最新ソフト情報
新世紀エヴァンゲリオン2
クリスマス ナイツ
天外魔境 第四の黙示録
機動戦士ガンダム外伝Ⅱ
エアーズアドベンチャー
D-XHIRD
シャイニング・ザ・ホーリィアーク

●徹底攻略
電脳戦機バーチャロン
リグロード サーガ2
タクティクス オウガ
LUNAR SILVER STAR STORY

●巻頭特集
バーチャコップ2
スーパーカーレース(仮)
バーチャファイター3

●巻頭特集
AM2研の人気キャラクター総登場!?
FIGHTERS MEGAMiX


the Aki



WARP
presents
an
Interactive
Movie

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

12.13
ON SALE

ドラマが、始まる。

6800yen
CD4Sets
for SEGASATURN





伝説のGT-Rで路上を駆け抜けろ！

蘇る最速の系譜。

「ハコスカ」や「ケンメリ」など歴代のスカイラインGT-Rをはじめ、最新の180SXまで、NISSANが誇るスポーティーカーが堂々ラインナップ。実車データをもとに外観／内観はもちろん、ハンドリングやエンジン性能などを忠実に再現した本格的ドライブシミュレーション。

セガサターン
12月20日（金）発売予定
定価：6,200円（税抜）

初回プレス分のみ
S-20エンジン特製キーホルダー付き
プレミアムパック
（プレミアムパックはなくなり次第終了させていただきます。）







日産のスポーティーカー8種類が登場。
スカイラインGT「ハコスカ」「ケンメリ」「R32」「R33」
フェアレディーZ「240ZG」「300ZX」
シルビア、180SX

ELECTRONIC ARTS™

NISSAN PRESENTS OVER DRIVIN' GT-R

オーバードライビン GT-R

クイズ正解者の中から、
抽選で1名様にスカイラインGT・Rをプレゼント！

クイズ：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社から発売される、
本格的ドライブシミュレーションゲームの名前は？
「NISSAN Presents ○○○○ ドライビン GT・R」
（○に当てはまる4文字をお答えください。）

ヒント：「NISSAN Presents オーバードライビン GT-R」は、
NISSANのスポーティーカー8種を忠実に再現した、
本格的ドライブシミュレーションゲームです。

応募方法：官製ハガキまたはパッケージ内の応募ハガキに
クイズの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ
下記の応募先までご応募ください。

宛先：〒107 東京赤坂郵便局止め
OVER DRIVIN' GT-R「GT-Rプレゼントキャンペーン」係

締切：平成９年２月末日（当日消印有効）

発表：当選者には直接通知します。

- 当選後の権利の譲渡、換金、他の賞品への変更はできません。
- 賞品の受け渡しに関しては、車庫証明が必要となります。
- 当選者が20歳未満の場合は、賞品の受け渡しの際に保護者の方の同意が必要です。
- 登録時に必要な本体価格以外の保険料、税金、その他一切の諸費用は、当選者の負担とさせていただきます。

クイズに答えて



このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

歴代GT-Rから最新180SXまで徹底再現。受け継がれたスピードの美学がここにある。

●伝説ともいえる歴代GT-Rをラインナップ。加えてフェアレディーZ、シルビア、180SX等、NISSANの誇るスポーティーカーを完全に再現。●登場する全ての車は、実車のデータを完全にシミュレート。●ハイライトシーンが自動的に編集され、レース後、再現が可能。●リプレイ機能搭載。●ゲーム中の視点は運転席など6つから選択可能。リプレイ中、ハイライトシーン再生中も7つの視点で再生可能。●コースはクローズドサーキット5コース、オープンコース3コース。●完全ロケによる実写ムービーを収録。●タイムトライアル、対戦、レース、トーナメントの4つのゲームモード。●画面分割による2人同時プレイが可能。



インターネットにホームページ開設中！

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
インターネット・ホームページ：http://www.ea.com/EAVWEB/



Victor・JVC

バトろうぜ



VATLVA
バトルバ™

標準価格5,800円（税別）

サターンソフト初！対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。

1〜2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は60種からセレクト可能。近未来のカーバトルが、いよいよやって来る。

＊3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。

Victor・JVC

私立バトルバ学園速報

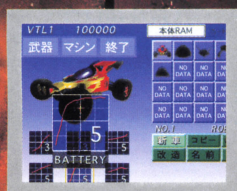
ついに、開催。



空前絶後の入学試験(バトルバ)だ。勝利は誰の手に！
総勢15人の精鋭たちが、激突する。











エンジン・サス・タイヤ・バッテリー・装甲など、マシンは自在に改造ができ、オリジナルを造ってセーブできる。オリジナルキャラクターは、マンガ家"有賀ヒトシ"氏の書き下ろし。BGMは、"古代祐三/川島基宏"両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。

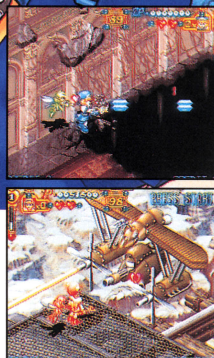
●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、http://www.jvc-victor.co.jp/vatlvaです。
●㈱エインシャントのホームページでも、バトルバ情報をご案内しています。URLは、http://www.ancient-corp.comです。
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……[ビクターお客様ご相談センター]東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311　大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。　※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

日本ビクター株式会社

ANCIENT　SEGA SATURN









クォータービュースクロール画面のシューティングアクション、
セガサターンに登場!!●2人同時プレイ●途中参加可能!!
プリクラオリジナル卓上カレンダー付き

- ●18パターンのマルチエンディングを用意!
- ●ショットで敵を倒し、動物たちを救え!!
  助けた動物の数でピュアゲージがUP!
- ●ピュアエッグはステージごとに成長するぞ!
  何になるかは、プレイヤーしだい!!
- ●ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと大爆発!! 爆発連鎖で高得点だ! ねらうはDIAMOND(ダイアモンド)!!

セガサターン専用ソフト　アクションシューティングゲーム（1～2人用）

好評発売中　価格6,800円（税別）





あの「戦国エース」の続編がグレードアップしてセガサターンに登場!
●2人同時プレイ可能 ●途中参加可能 ●プレミアムCD-ROM付き

●彩京初の横スクロールSTG、セガサターンに完全移植!●多数の業界誌でベストシューティング賞を受賞した「戦国エース」の続編登場!●キャラクターデザインはゲームファンに人気イラストレーター 司 淳 を起用!●30を超えるマルチエンディングを用意!!

●プレミアムCD-ROM付きの2枚組
プレミアムCD-ROMの内容　●ゲストイラストコレクション●イラストコンテスト受賞作発表
●イラストコンテスト応募作品集●「戦国ブレード」設定資料集 ●彩京シューティング図鑑 ●ときめきアイン占い

セガサターン専用ソフト（CD-ROM2枚組）
横スクロールシューティングゲーム（1～2人用）

好評発売中　価格6,800円（税別）

真・女神転生 デビルサマナー スペシャルBOX 悪魔全書

「デビルサマナー」と「悪魔全書」の
二枚が一組になった。

セガサターン専用ソフト CD-ROM 2枚組＋8cmCD
好評発売中！価格7,800（税別）

アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00～18:00　祝日除く　　インターネットアドレス　http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。 3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は～』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801

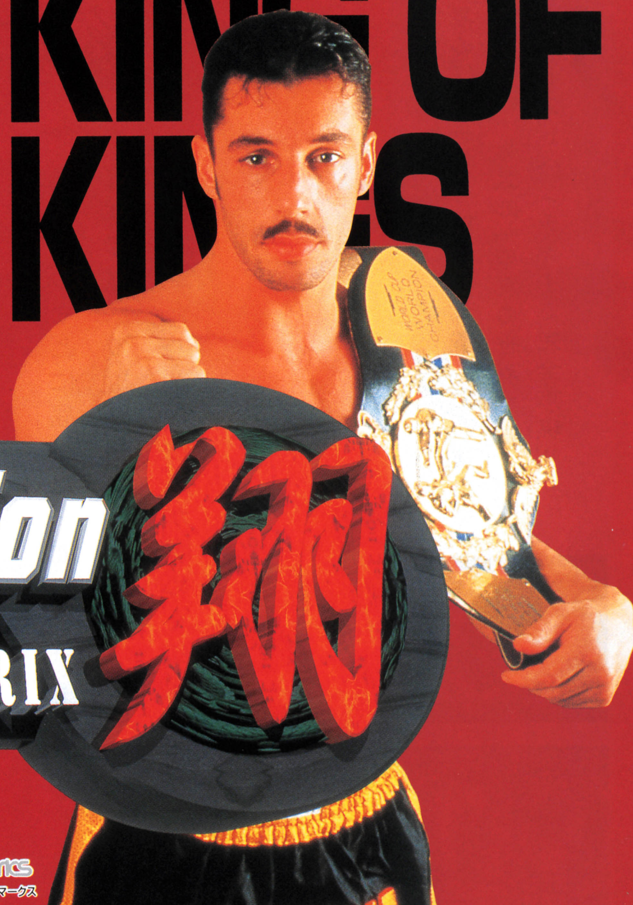
ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8



K-1のオールスターここに集結!!

K-1 THE KING OF KINGS

COMING SOON…



Fighting Illusion 翔
K-1 GRAND PRIX

■人気選手新規参戦
■AI育成モード大幅改良
■試合会場増加
■各キャラのモーション追加

正道会館 石井和義館長 監修 Parex marks
©XING 1996／富士通パレックス　協力:正道会館 株式会社マークス







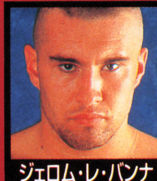


















株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT



テキストアドベンチャー

ゲゲゲの鬼太郎（きたろう） 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）

鬼太郎をいざなう雪と怪奇の扉。

鬼太郎のもとに届いた一通の手紙……
雪深き厳寒の村で起こる未曾有の怪奇事件、
人智を超えた闇の住人が騒めく幻想奇譚。



暗黒の妖怪世界を体感させる多彩な演出。
「闇の住人・鬼太郎」の真の世界を
テキストアドベンチャーで完全再現!!







十二月二十七日 発売予定

6800円（予価・税別）



「お主や、村の衆は何をそんなに恐れて、おるのじゃ？」

でも、ここのところ少し気になっている事があった・・・。

妖怪黒電話
ゲゲゲの鬼太郎の最新情報が聞ける!!
03-3847-0777
（電話番号はお掛け間違いのないようお願いいたします。）

ゲゲゲの鬼太郎 アステルPHS キャンペーン
SSゲゲゲの鬼太郎をお買い上げの方に抽選で1,000名様に「ゲゲゲの鬼太郎」のマスコットの付いたアステルPHS（A152）をプレゼントします。
商品封入の応募券をハガキに貼って応募してください。詳しくは、商品の中の応募要項をご覧ください。
※写真と実際の商品は異なる場合があります。


（A152）





超速報!!

安室奈美恵

ダンスパフォーマンスソフト登場!!

Digital Dance MIX™

DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵

- ●ニューコンセプトソフト
- ●全年齢推奨
- ●セガ・エンタープライゼス
- ●1997年1月予定
- ●定価¥2,800
- ●バックアップメモリー未定



AM R&D DEPT.#2

"これって、すごいですね"

自分でありながら自分でない、妙な気分……。でも、本当こんなにすごいと振りの確認ができますよね。(笑)　(安室奈美恵)

日本全国のアムロ・ファンが待ち望んだニューコンセプトソフト『DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵』の発売が急遽、決定した。

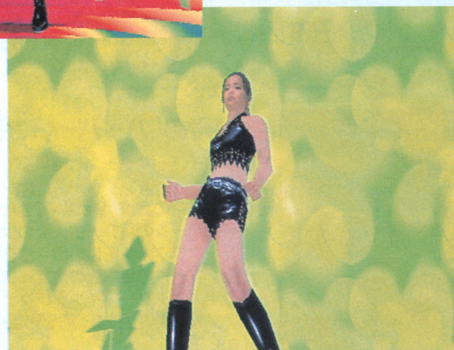
テーマは〝もうひとりの安室奈美恵〟。

'96年のミュージックシーンを沸かせた『CHASE THE CHANCE』『YOU'RE MY SUNSHINE』のダンスパフォーマンスを驚異の3DCGで完全再現。コントロールパッドで360度視点移動や数種類の衣装設定、ステージ演出などを自由にコントロールすることによって、TVディレクターとしての疑似体験ができる。また、数種類のミニゲームも楽しめる。

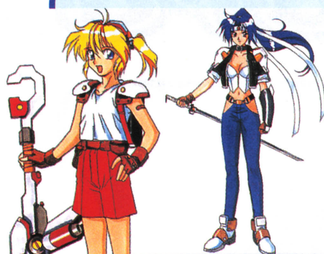
さらに、このソフトのもうひとつの魅力は、あのセガAM2研が開発を手掛けていること。洗練された3DCGと、モーションキャプチャーを駆使したその技術に、安室本人も驚嘆の声をあげたほどで、クオリティの高さはお墨つき。

このニューコンセプトソフトはサターン初のコンビニエンスストア専売となる。今後のラインアップが気になるところだが、'97年のゲームシーンを賑わすことは間違いない。

セブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパーの5コンビニエンスチェーン全店舗(全国で約16,000店舗)で発売!!



パソコン版の人気作品がパワーアップして登場!

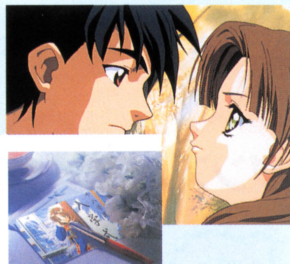


『英雄志願』サターン版

あの『英雄志願』が帰ってきた。パソコン版ではFD6枚組だったが、今回はCD−ROM2枚組となり、シナリオや音楽、演出も大幅にパワーアップした。また主要登場女性キャラたちには、20人の新人声優が起用されている。英雄を夢見て冒険者養成学校に入学した3人の女性主人公をプレイヤーが操作し、ひとつの首都と3つの近郊都市からなる島国を舞台に活躍するぞ。詳細は次号にて。(マイクロキャビン/'97年春発売予定)

『同級生2 第4章 秋・枯れ葉の季節に…』発売

15歳未満の人は見れないのだ



セガサターンへの移植も決定している人気ゲーム『同級生2』。そのOVA第4章が12月24日のクリスマス・イブの日にピンクパイナップルよりが発売される。

シリーズも第8章までの延長が決定し、ますます絶好調。今回は人気ナンバー1の桜子ちゃんが登場し、作画スタッフも「気合入りまくりでできは最高!」とのこと。もちろん期待のHシーンも収録。木漏れ日の中でのシーンは最高の見どころとなっている。

聴いて、観てドキドキ 今度は「君に伝えたい」

『m』まもなく発売!



ドキドキ交換日記シミュレーションという新手法が楽しみな『m〜君に伝えて〜』のメディアミックス企画の情報。まず、ひとつめ。ラジオドラマの放送が決定。1996年12月22日から3週連続で日曜日深夜12時より30分間、AM放送のTBSでOAされる。キャストは坂本真綾、佐藤多美、宮川美保、菊地正美など。つぎはライブ。主題歌を担当した尾形氏の率いるバンド「トイズ・プラネット」のライブが1997年1月15日(成人の日)に東京・原宿ルイードで行なわれることが決定した。ゲームの中の主題歌、エンディングテーマを生で聴けちゃうかもしれないのだから嬉しい。

最後はちょっと先になるが、ドラマCDについて。詳細はまだ決まっていないものの、発売もとによれば、1997年3月ごろにゲームと同様のキャストでのリリースを予定しているとのこと。(ネクサスインターラクト/1996年12月20日発売予定)

綾波レイ、UFOキャッチャーにさらわれる?

『新世紀エヴァンゲリオン』

来年3月に映画化が決定し、盛り上がる『新世紀エヴァンゲリオン』。その人気はもはや『機動戦士ガンダム』をしのいだともいわれている。なかでもいちばん人気なのは綾波レイ。その綾波レイのフィギュアがセガより登場する。体長約15cmのものだ。ただしこれは簡単には入手できない代物だ。欲しければUFOキャッチャーで獲得するしかないのだ。街のゲームセンターに登場するのは来年の5月から。首を長くして待っていてほしい。



『きゃんきゃんバニープルミエール2』キャンペーン実施!



12月22日は秋葉原に集合だ!

スワティ、サワディのコスプレ隊が12月22日10時から秋葉原の大通りを練り歩き、16時ごろにはJR秋葉原駅前に集結する予定。さらに駅付近に同ソフトを持参すれば先着2000名に素敵なプレゼントがもらえるぞ。雨天の場合は翌23日に変更になるので要注意!

また12月13日には『きゃんきゃんバニー プミエール』のサンキュー版が3900円で発売される。ただし、ゲーム内容・パッケージの変更はないのであしからず。(情報提供/キッド)

『NiGHTS』の世界が絵本となって登場

『NiGHTS〜翼がなくても空を飛べる〜』

『クリスマスナイツ』の予約はすんだかな?その『NiGHTS』が、ソニックチーム監修のもとに、今度は絵本となって登場する。舞台はもちろん"夢の世界"で、今回はナイツの視点で物語が進んでいく。ほかのキャラクターたちも活躍している。さぁ、ひと味違った『NiGHTS』の世界を体験してみよう。(双葉社/定価¥1,800/12月13日/『クリスマスナイツ』の記事はP78に掲載)

日本版の開発、順調です『トゥームレイダース』



次号の『ハイパー』に注目!

『ハイパーサターン』編集部でも発売前から評判の『トゥームレイダース』だが、いよいよ日本バージョンの完成が近づいてきた。次号の本誌では、各ステージの紹介、主人公の少女レイラ(なんかE・クラプトンを思い出させます。さすが、英国産ソフト)の日本版の決定ビジュアルを掲載する予定。(ビクター インタラクティブ ソフトウエア/1997年1月24日発売予定・関連記事はP172から掲載)

ゲームが映画に急接近!? 宣伝の新手法だ!

『天外魔境〜』アラウル

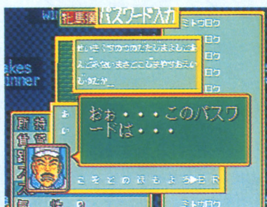
右のチラシ(写真)を見てほしい。これが映画館に置いてあったら、だれもゲームの宣伝用チラシだとは思わないだろう。また、『天外』ファンは、「え? 『天外』が映画になっちゃうの!?」とビックリするかも知れない。そんなふうに思わせればこの宣伝は成功。この斬新なチラシは1997年の1月まで、全国の松竹洋画系映画館をメインに配付される。年末年始に映画館へ行くことがあったら、ぜひチェックしてほしい。(ハドソン/1月14日発売予定・関連記事はP86から掲載)



『ステークスウィナーGⅠ 完全制覇への道』裏技紹介

隠し馬が使える!

SS版はパスワードによって自分の育てた馬で友だちと闘うことができる。そのパスワード入力の裏技を紹介。隠し牝馬を使えるパスワードは『せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか』。隠し種牡馬のパスワードは『しかとくにひひとしかつはしげひきくさびがしびごとゆたかおかべすたあまつき』。(ザウルス/発売中)

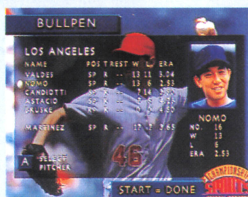


ネットサーファー注目!『3Dベースボール～ザ・メジャー～』

これがメジャーだ!



先日行なわれた日米野球の異常人気をみてもわかるように、最近やっと日本でも「ベースボール」「メジャーリーグ」が市民権を得たようだ。そして当然のようにマニアたちも急上昇中。そんなカルトな人たちにおすすめのソフトがこれ。メジャーのスーパープレイヤーたち(1996年在籍選手)約700人が実名で登場(チーム名はなし)。モーションキャプチャーで取り込んだフルポリゴンの動きは本場の迫力そのもの。先に来日した野茂やピアザ、リプケン、ボンズも当然登場。各選手の写真入りデータベースとしても活用できる。(BMGビクター/1997年1月発売予定)



新デートスポット誕生『ネオジオボウル金沢八景』

SNKのアミューズメント施設オープン

お台場に続き新宿にもオープンしたジョイポリス。もう行った人も多いはず。今では週末は行列が当たり前のデートスポットになった。『ジョイポリスは楽しいけどいつもデートで行くわけにもいかないし……』とジョイポリス以外の新デートスポットを探している君に朗報。

横浜、金沢八景にSNKのアミューズメント施設『ネオジオボウル金沢八景』が12月20日にオープンする。その名のとおり、日本初上陸のボーリング『コズミックボウル』を中心にスポーツと娯楽の融合をテーマに様々な施設が用意されている。世界最新体感マシン『MFX2000』、テレビ朝日『ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー』でおなじみの『ウルトラ電流イライラ棒』などが君を待っている。早速彼女を誘って、遊びに行こう。彼女のいない人でも友達同士で行けば1日中楽しめることうけあいだ。もちろん『ネオジオボウル金沢八景』にはゲームコーナーも用意されている。SNKの格闘ゲームでいいところを見せれば、それをきっかけに素敵な出会いがあるかも。とにかく一度は行ってみる価値あり。

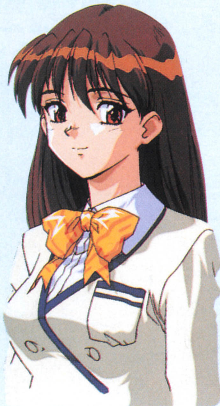


井上涼子が歌う、「もしもここであなたに会えたら…」

井上涼子CDシングル発売

『ROOMMATE～井上涼子～』はセガサターンの時計機能をいかし、現実と同じ速さで時間が流れる中、井上涼子と一緒に暮らすことを楽しむ恋愛シミュレーションだ。

主人公、井上涼子がゲーム中歌う「もしもここであなたに会えたら…」がCDシングルとして来年1月25日にデータム・ポリスターから発売される。また「空のちから」というポエムも入っているが、高校生の涼子らしくこれがまた恥ずかしいくらい青春していて、いいでき。井上涼子の役には新人の藤野とも こが起用。ゲーム中の初恋話には藤野ともこ自身のエピソードが採用されたというから、要チェックだ。



「目撃」したければ街頭ビジョンへ急げ!

「探偵神宮寺三郎」現わる

緊急情報。1996年12月15日まで、北海道・札幌ワイドビジョン、東京・新宿アルタビジョン、渋谷109、大阪・道頓堀トンボリステーションほか、仙台、名古屋、神戸、広島、福岡などの街頭ビジョンで『探偵神宮寺三郎 未完のルポ』CMが放映される。1時間に2回のペースで流されるので、「頭上」に注意しよう。(データイースト/発売中)



『オーバードライビン GT-R』

ソフト発売を記念して超豪華なプレゼントキャンペーンが実施されちゃう。なんとクイズに答えると抽選で1名様に、スカイラインGT-Rが当たっちゃうのだ。もちろんモデルカーなんかじゃなく本物です。詳しくは、店頭や広告を見ましょう。こんなプレゼントゲーム業界初ですね。(EAV/発売中)

『サクラ大戦2』嘆願書

嘆願書受付開始からはや2カ月。今でも毎日毎日、郵便屋さんが運んできてくれます。編集部にはもう山のような嘆願書が到着してます。次号ではみなさんの熱意がこもった嘆願書をいよいよセガとレッドカンパニーへ持っていきます。それ以降も引き続き受け付け、責任を持って先方にお渡しします。キミの熱意はまだ間に合うぞ!(関連記事はP156に掲載)

『電脳戦機バーチャロン』

いよいよ発売されたバーチャロン。ツインスティック、コントロールパッドそれぞれの遊び方で楽しんでもらいたい。

さらに近々モデム対応ソフトも発売される予定。通信対戦ならではの興奮が味わえるだろう。通信対応ソフトの情報は次号で詳しく掲載するのでお楽しみに。(セガ/関連記事はP132に掲載・カトキハジメ氏インタビューに注目!)

トライ! ネットワーク

セガサターンネットワークスのキャンペーンを'97年1月末(予定)まで実施。モデムを購入すると、メディアカード10度数お試しカードや、新ネットワークの『ぷらら』接続ソフトがもらえる。また、『Highway Internet』オンラインサインアップ1ヵ月お試しサービスもあるので、これを機会にネットワークの世界を体験してみよう。(情報提供/セガ)

『MYST』第2弾登場!

現在、アメリカ・サイアン社で、開発が進められている『MYST』シリーズの2作目。その名も『The Sequel to MYSTRIVEN』。前作とは比較にならないほどの最新技術、CGがふんだんに取り入れられているとのことだが、その内容はまだシークレット。次号以降に期待しよう。(サンソフト/'97年夏発売予定)

『闘神伝』アルバム発売

人気3D格闘アクションシリーズ『闘神伝』のサウンドアレンジアルバム『POWER TO THE TECHNO GROOVE』がNECアベニューより11月21日に発売された。ゲーム中のサウンドをベースとしつつ、テクノミュージックに生まれ変わっている。特にウラヌスのテーマは出色のできでおすすめ。

第3弾 ハイパーサターン月刊創刊記念

ハッピーニューイヤー 150名様にお年玉プレゼント

『ハイパーサターン』の月刊化を記念してお年玉プレゼント。掲載のプレゼントの中から欲しいものをひとつ選んで、アンケートハガキに番号を記入して応募してください。もちろんアンケートにもしっかり答えてね。応募の締切りは1996年12月31日の消印有効。



1名
4 ステークスウイナー特製ジャンパー
ザウルスより発売記念の『ステークスウィナー』特製ジャンパーだ。



5名
1 セガサターン本体
まだ本体を持っていない君、白サターンがどうしても欲しいあなたにプレゼント。



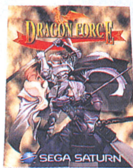
3名
5 ステークスウイナーオッズカード
『ステークスウィナー』発売記念オッズカード。学生、18歳未満の方は遠慮してね。

5名
2 バーチャロン&バーチャスティック
やっぱり『バーチャロン』はスティックでプレイしたいよね。ソフトもつけちゃおう。



5名
3 バーチャコップ2&バーチャガン
『バーチャコップ』なんといってもバーチャガンでプレイしなきゃ。もちろんソフトつき。





1名
6 ドラゴンフォースTシャツ
『ドラゴンフォース』特製Tシャツ。寒くてもこれ１枚で外出できる人にどうぞ。



5名
11 デジタルカメラ『DIGIO』
セガのデジタルカメラをプレゼント。今ならまだイバリ度高いぞ。



1名
7 セガラリーTシャツ
通信対応の『プラス』も好評の『セガラリー』。そのTシャツをプレゼント。



3名
8 ストリートレーサーTシャツ
最大８人までの対戦が可能なお正月ゲームに最適の『ストリートレーサー』のTシャツ。





3名
12 神宮寺三郎コースター
『探偵神宮寺三郎』の特製コースター。これを敷いて考えれば何かひらめくかも。



1名
9 ラストブロンクスビデオ
サターンへの移植も決定した『ラストブロンクス／東京番外地』の攻略ビデオ。

1名
10 エターナルメロディポストカード
登場キャラクターのイラストポストカード。10枚セットで１名様に。





1名
13 クオヴァディス2ラジオ
アニメとゲームの融合を目指すグラムス。その新作ゲームのカードラジオを。



3名
14 神宮寺三郎の革手帳
またまた神宮寺グッズ。今度は特製のシステム手帳。探偵の基本は情報集めだ。

5名
15 セガサターンモデム
続々と対応ソフトが発売され盛り上がる通信対戦。君も早く仲間入りしてほしい。



100名
16 ご希望のセガサターン用ソフト
締切り時点で発売中のソフトに限ります。あと限定版が欲しいとかムリを言わないでね。





Illustrator Chickenhead

PACK-IN-VIDEO
VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE

はいぱぁセキュリティーズS

12月20日発売予定！　価格6､800円（税別）

ハマる美少女ポリス育成ゲーム登場！

硬派なエリア攻略要素に、軟派な着せ替え要素も充実。
おまけにギャグ派なカードバトルも搭載して、只今登場！


豊嶋真千子
城ノ内天香


皆口裕子
三ツ沢優雅


吉田古奈美
琴吹あやめ


久川綾
小山田流花


平松晶子
神条可憐


永島由子
森野小鳥

撮影：高山浩数

その他、個性派声優陣が大熱演！



- 小説版『はいぱぁセキュリティーズ』ワニブックスより1月8日発売予定！
- 学研『アニメディア』12月号別冊『カードゲッター』でマンガ掲載中！
- FM東京でラジオドラマ化、ポニーキャニオンよりドラマCD発売予定！







株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック イン ソフト本部
〒107 東京都南青山3-17-14 中山ビル6F
TEL.03-3796-6812（土・日・休日を除く10:00～17:00）

Windows® 95版も発売予定！

CONTENTS JANUARY 1997

HYPER SATURN

巻頭40ページ総力特集

総力特集

徹底攻略

最新ソフト情報

FINAL MATCH

SEGA総力

『SEGA POWER UP MEETING '96〜'97』
去る、11月にSEGA本社で行なわれたこの会見では
'96〜'97にかけての新作ラインナップの披露
そして、SEGAとしての今後の販売・拡販戦略が発表された
流通に関しては、従来のゲーム業界から1歩抜け出した策をとり
いよいよポジティブに『売る』態勢を整えてきた
何よりも注目すべきは、サターンソフトのリリースだ
これから40ページ、その内容をじっくりと確認してほしい













Big Bang from AM2

AM2研特集!!





撮影●猪井貴志

1997年、何かが起こる!?

独占! 3大インタビュー





クリエイターとして、部長としてのAM2研

鈴木裕

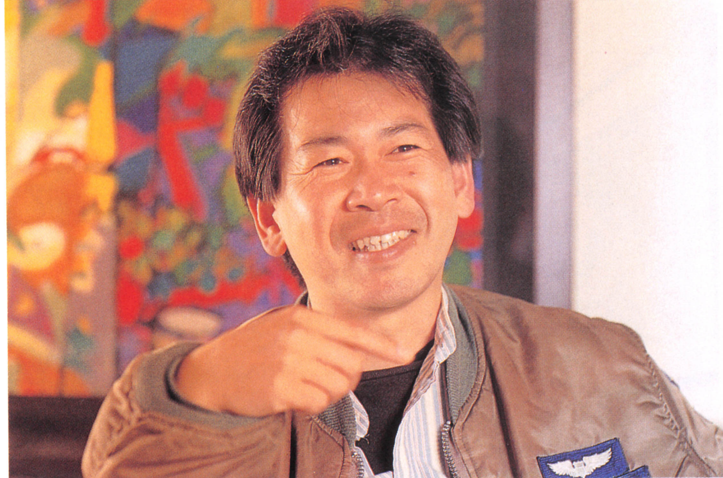
YU SUZUKI

SEGA AM R&D DEPT.#2

もはやセガはおろかゲーム業界全体の顔的存在となった鈴木裕氏。AM2研というひとつの部署のなかのクリエイターとしての考え、そして部長としての考えはどういうものなのか。セガではなく、AM2研としてのゲームづくりとは？　これからのAM2研は？　などなど、今回は広い意味でAM2研を熱く語ってもらった。

撮影●高村　達

鈴木裕 YU SUZUKI



そろそろ僕も違うゲームをつくりたいんですよ

今は充電期間で刺激を求めてます。とりあえず映画が観たいですね

——同じような質問を発売1カ月後にもおうかがいしたんですが、現在『バーチャファイター3』(以下『VF3』)が市場に出てもう3カ月ですが、改めての感想などはいかがですか?

「『VF3』ですか? 実はもうすっかり頭のなかにはないんですよ」

——そうなんですか?(笑)

「ええ。もう次のプロジェクトが動いてるんで、そっちのほうをやらなきゃいけないんで。だから、いつも反響は忘れたころにやってくるんです(笑)。まあ、僕はものをつくるのが職業ですから、次のものをつくるための準備段階というか、イロイロと刺激を受けているときですね、今は」

——具体的にどんなことをしてるんですか?

「う〜ん、休むとか(笑)。とにかく休んで、どこか旅行に行くとかですね」

——もうどこか行かれました?

「ええ。ヨーロッパのほうにこのあいだ遊びに行ってきました。あと、これからやりたいことは、とにかくもう映画を観たいですね。できれば映画館で。やっぱりビデオで観るのとは違いますからね。大きなスクリーンと大音量で、思いきり映画を観たいですね。そうやって刺激を残していくって感じですか。まだ見始めたわけじゃないんですけど、できればね、会社休んでダーッと映画観に行きたいですよ」

——面白そうなの公開してるんですか?

「いや、やってるのは関係ないんですよ。何やってもいいんです。適当に映画館入って、やってる映画を観て、その次にやる映画もそのまま観て、という感じですね。だから、もうとにかく映画です」

——なるほど(笑)。映画はどんなジャンルでも?

「そんなに偏ってはいないと思うんですけど、一応、ひと通りは観ますね。でも映画の評論家のかたが"この映画はいい"みたいなことを言ってたりすると、やっぱり傾向が偏っちゃうんで、たまにはマイナーな映画館でマイナーな作品を観るのも大切じゃないですかね。映画館じゃないですけど、このあいだも深夜に『チャイニーズゴーストストーリー3』をやってたんですよ。僕、あれ観てなかったんで、思わず観ちゃって。眠れなくなりました(笑)」

——そうですか。映画ですか。

「映画を評価するときって、イロイロと軸があるじゃないですか。撮影がうまいとか、ストーリー性とか、役者がいいとか。満点とる映画はないと思うんですけど、どこかが良ければ勉強になりますからね。だから、総合評価で良いという映画は、総合点が良いわけであって、どこかが欠落していれば"良い"と言われないんですよ。ただし、刺激を受けるために観る映画は、自分が感動できる要素が含まれていれば、もうそれでいいんですね。例えば、ストーリーがメチャクチャでも特撮がすごかったりとかすれば、それだけで十分、刺激は受けられますからね。うん。だから映画とか、あとは旅行行って景色見るのもいいですね」

——ヨーロッパはまた景色も綺麗ですよね。

「うん、バルセロナへ行ってきたんです。ガウディ見て、ピカソ見て、ダリを見て。あとは海沿いの小さな街をいくつか見て。空見て。食事をして。……食事は、うまくてもマズくてもいいんですよ。たまにはマズい食事もしないと、美味しいものを食べたときの感動が薄れちゃいますから(笑)。もう、それこそファーストフードのほうが美味しいんじゃないかって食事ばかりでしたけど、それもまたよしですね。向こうの人とも話をして、と。僕はあまりお金をかけない旅行をするんですよ。工夫しなくちゃいけないから、そうなると地元の人とも話す機会も増えてくる。そうすると、やっぱり刺激になるんですよね。まあ、そういう感じで、今は充電期間ですか」

そろそろ違うものもやりたいんです。ドライブも好きですしね

——話をゲームに戻しますが、セガというか、AM2研は、MODEL3という世界最高のボードを使って世界最高の格闘ゲームを世に送り出したわけですが、鈴木部長自身が注目する今後というのはどういうところで、また今後チャレンジしていきたいものはどんなものなんでしょう?

「難しいですね。僕自身は、そろそろ違うゲームをつくってみたいですよ。でも、そのへんは本当に難しいんです。『VF』シリーズが受け入れられているから、われわれは当然、続けていく責任があるでしょうし……。でも、これからは違うことにもチャレンジしてきたい。だから、そのへんがまだ決まらないところですね。『アウトラン』みたいなドライブゲームも好きですからね。『スペースハリアー』みたいな3Dゲームも好きですし。もちろんバイクも好きですから、例えばバイクのゲームとかもやっていきたい気持ちはすごくあるんですよ。あんまり年いってもね、コケたりするとケガが多くなっちゃうんで(笑)。だから、何年もあとからじゃできないだろうな、っていう気持ちはありますね。逆に『バーチャファイター』のようなゲームは、年とってからもつくれるんじゃないかな」

——実際に闘うわけじゃないですからね。

「ええ。実際に技を繰り出したりとかはできませんからね。いいとこ、精神を勉強したり、型を覚えたりする程度でしょうね。でも、車の場合は、まだ少しは上達があると思うんです(笑)。バイクくらいになると、オンロードだとまたちょっとは上達あると思うんだけど、オフロードになると体力的につらいんじゃないかな(笑)」

——ふだんバイク乗られるんですか?

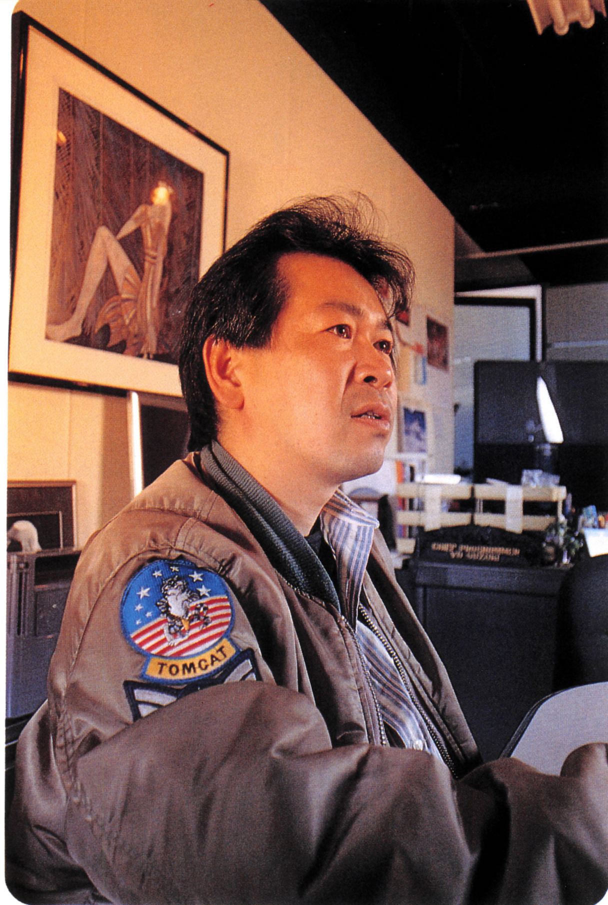
「このあいだもちょっと乗ったんですけど、やっぱりもうダメですね(笑)。全然ダメなわけじゃないんですけど、まあ、そこそこですか。オンロードのツーリングは行ったりもしましたよ。でもオフロードはさすがにね。だから、ちょっと鍛え直さないと。まあ、格闘ゲームに話を戻すと、格闘ゲームそのものはこれからもどんどん変わっていくと思うんですよ。ゲームで本物みたいにできてるのって、ほとんどないわけですからね。やっぱり実際のものっていうのは、格闘にしろドライブにしろ、ゲームとは違った面白さがありますよね。で、その本物の面白さをどれだけゲームのなかに反映できるか、っていうことができてるうちは、ゲームとして成り立ってると思うんです。だから、要は次どうなるかってことで言えば、例えばシミュレーション系のゲームであれば、現実の世界とゲームの世界が違うとすれば、まだまだ伸びるでしょうね。それが同じだとすると、その先は遊びのほうへどんどん振っていくと」

——『VF』自体がこれから進化していくとすれば、どういう進化の仕方になるんでしょうか?

「進化させていく人が、どういう方向へ導くかですよね。僕がやる場合と、違う人がやる場合とでは違ってくると思いますしね。でも、リアリティが欠けてる部分は、もっとリアリティを出す方向へとは向かっていくとは思うんですよ。『VF3』ですら、本物が持ち得る凄さっていうのは表現しきれてないですから」

——そうなると、やはりリアリティは追い求めていくと?

「そうですね。リアリティですね。あくまで。リアルじゃなくてリアリティですよ。リアルになると、つまらなくなっちゃう場合が多いんです。例えば、



今ね、豚汁つくってるんですよ。とびきり美味しいやつを。ぜひ試食してみてください

このあいだのオリンピックの柔道みたいに、1本取るのでも影の一本背負いみたいにして勝ってほしいなと思いましたもんね(笑)。投げられまいとして、つっかかっていってオットット、ゴロン、ハイ1本、じゃつまらないですよ。やっぱりズバーン！　1本！みたいになってほしいんですよね。でも実際、そうはなかなかならない。だから、リアルというのは、拳法にしてもさっきの柔道みたいな方向ですから、これからは映画が表現しているようなリアリティが必要だと思うんですよ。ブルース・リーやジャッキー・チェンがやってるようなやつですね」

――なるほど。拳法の話で言えば、『VF3』では相撲と合気柔術のふたつが入りましたけど、そのほかで注目しているものはありますか？

「好きな拳法はあるんですよ。入れたい拳法もある。だけど、それを入れるとゲームとして成り立たなくなる可能性があるんです。動きが地味過ぎるとか。だから、魅力は感じてるものはあるんですけど、実際にMODEL 3上でその魅力を表現しきれるかと判断すると、やめておいたほうがいいだろうと」

――ゲーム的に見てチョット……という。

「そうですね。今のソフトウェア技術、ハードウェア技術でなんとかなりそうでもない、と。好きだけではどうしようもないですからね。まあ、見てくれがある程度ハデで、特徴的で、なおかつ面白くないとダメなんです」

――やっぱり、もっともっとソフトとハードの力が上がっていかないとダメということですか？

「まず自由度が上がりますからね。表現力が上がるということは選択肢も広がるということですから、それだけイロイロとできるようになるはずですよ」

キーワードは"ゴチャ混ぜ"ですね。豚汁つくってます。美味しいやつを。(笑)

――では話も変わって、AM2研からの新作『ファイターズメガミックス』についてですが、まず、どんなゲームになるんでしょう？

「もう『ファイターズメガミックス』(以下『FM』)はすごいですよ。まあ、大もとは『バーチャファイター2』と『ファイティングバイパーズ』のキャラを闘わせようというところから始まったんですけど、最終的にはジャンルを問わず、AM2研で持っているキャラクターを闘わせてみようと。どんなキャラがいるのかといいますと、『VF2』と『FV』のキャラは当然として、あとは『バーチャファイターキッズ』からも何名かと、『ソニック・ザ・ファイターズ』からも何名かと、『バーチャコップ』からも何名か出る予定です。あと、これはまだ決定ではないんですけど、昔、うちの岡安がRPGつくったんですよ。『レンタヒーロー』っていう。で、そのゲームに登場したキャラも出してみようかな、という話が出てますね。まだわかりませんけどね。と、キャラに関してはそんな感じですね」

――では単純に『VF』と『FV』のキャラが闘うといったものじゃないんですね？

「どちらかといえばフェスティバルですね。お祭り騒ぎというか」

――ということはコンセプトはそこにあると？

「うん、"ゴチャ混ぜ"ですね。豚汁つくってますって感じです(笑)。オイシイやつを」

――同じ格闘でも、今までの視点からは別の角度からつくってみようということですね。

「そうですね。ユーザーのなかで、このゲームのキャラとこのゲームのキャラが闘ってみたらどうなるんだろう？　とか、実際に闘わせてみたい、という声もあったんで。でもこういうゲームの場合、難しいのはバランスですよね。『VF』のキャラが『FV』よりも弱いとダメですし、またその逆もダメですしね」

――単純な話、『キッズ』のキャラと『VF』のキャラって頭身が全然違うんですけど、そのバランスも非常に難しいんじゃないですか？

「そうですね。『キッズ』は2頭身でコミカルな感じになってますから。それと8頭身のキャラとを闘わせるんですから大変ですよ(笑)」

――スピードもずいぶんと違いますし。

「うん。だから『キッズ』のほうが動きが全然早いですから、ずいぶんと強くなっちゃうんじゃないかって気がして怖いんですけどね」

――乞うご期待！　って感じでしょうか？

「頑張ってます！　って感じですね」

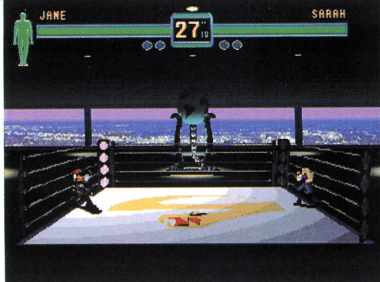
――でもこういうケースも珍しいですよね？

「ホント珍しいですよ。AM2研にしては。でも、それをやることになったのも、ひとえにユーザーさんの声が強かったからなんです。企画としてはかなり奇抜なものですから、こういったユーザーさんの要望がなければ実現しなかったでしょうね。だから、"こんなことしてほしい"とか"こんなゲームで遊びたい"っていう要望を聞かせていただければ、僕らはできる限り実現させる方向で動きますよ」

AM2という文字は一種の傾向を表わしたものなんです

――ところで、今ではAM2研という名前もメジャーになって、ゲームをする人であればほぼすべての人が知っていると思うんですが、セガではなくAM2研としてとらえられてることについて、部長の立場から見て、どうお感じですか？

「今までそういうふうに見たことないんですよ。例えばですね、レナウンという会社がありますよね。で、名前はよく覚えてないですけど、そのレナウンのなかにもたくさんラインがあるじゃないですか。つまり会社があってブランドがあるというスタイルですか。だから、小さな会社だと、ひとつの製品イコール、会社でいいと思うんですけど、セガみたいに大きくなってくると、AM2研の作品はこうで、AM3研はこういう傾向で、コンシューマーはこうだ、みたいな、つくり手側の特徴がユーザーにわかりやすく表現されるべきなんじゃないかと思うんです。幸い日本という国はゲーム関係の本が多いですから、ユーザーに対して、どんなソフトがあるのか、またはどういうゲームを買ったらいいのか、というガイドラインが整備されてるんですよね。それが海外になると情報誌も少ないですから、自分に合ったゲームがどれっていうのがわかりにくいんですよ。買ってみないと。ブランドイメージというのは、ひとつの保証でもあるんですよ。例えば服にしろバッグにしろ、やっぱり本物を買えばつくりがいいですしね。しかも丈夫だし、デザインもいいし。使い込んでいくと出る、また良さもありますしね。だから女性のの方でヴィトンのバッグを買っておけば間違いないっていうのはありますよね。まあ、ブランド





品は値段が張るのが一般的になってますけど、値段じゃないんですよ。福助のパンツが肌に合うならそれでいいんです(笑)。値段じゃなくて、ひとつのガイドラインとして、ユーザーが安心して買ってもらえるようなものですね。やっぱり一生懸命ためたお金で買っていただくわけですから、安心して買ってほしいんですよ。そういうユーザーのためのガイドラインの提示というのを、もっとメーカーはやってもいいと思うんですけどね」

――つまり、AM２研というのは、セガのなかの１ブランドということですね？

「簡単に言えばそうなりますね。まあ、AM２研の場合は、僕が見てある程度のクオリティコントロールしてますけど、ただ、僕らにしてみれば、セガだからどうだっていうよりも、また違った傾向にあるんですよ。クオリティじゃなくて傾向ですね。こういうタッチのものっていうのがあると思うんです。ウチのマークがいいというんじゃなくて、そういう傾向としてAM２研というのを見ていただきたいですね。だから、１回触れてみて、AM２研のタッチが好きであれば次からもAM２研の作品を買っていただければいいかな、と。逆に２研マークが合わないな、という人は３研のゲームを触ってみるのもいいし。やっぱりそれぞれのチーム、つくり手側である程度の傾向を示しますからね。そういう意味で、あの２研マークをつくったんです」

――なるほど。

「つくる側も、そのクオリティを維持するために頑張らないとね。責任が出てきますから。逆に誇りが出てくれると嬉しいですし」

――AM２研のマークはひとつの品質保証というわけですね？

「ですね。でもゲームって必需品じゃないんですよね。だから品質保証とまではいかないけど、ひとつの方向性を示しているものなんで、それを気に入ってくれた人であれば、まず買っていただいて間違いないでしょう」

――難しい質問かもしれませんが、そのAM２研の傾向は、どういうものなんでしょう？

「どちらかというと、例えばゲームの要素とかありますよね。われわれはフィーチャーとかって呼んでますけど、均になる部分を大事にして、いろんなものを入れないというのはひとつの傾向だと思うんですよ。だから、ウチのやり方はファミレスみたいなやり方じゃないんです。ファミリーレストランというのは、ギョウザも出すしラーメンもハンバーグもあって、と行けばなんでも選ぶことができる。それはそれで安心なんですけど、ウチはどちらかっていうと、ひとつのゲームのなかでも、なんでもかんでもっていうんじゃなくて、ひとつの要素を煮詰めていくタイプですね。ファミレスじゃなくて専門店というか。だからギョーザならギョーザを突き詰めていくと。どちらかというと、そういうスタイルですね。開発プロジェクトもたくさんあって、プロジェクトリーダーは、例えばバラエティが得意ならそっちに動きますから。もう、それがよい方向へ動くのであれば僕も止めないですし、それをやることによって本編が薄くなるようであれば、本編ができてからにしてくれと言いますよ。つまり、どんなものでも深みのあるものをつくっていきたいんです」

AM2というのは、ひとつの傾向を示したものなんです。それが肌に合えば、次から選んでもらって間違いない

もっとリスキーなこと、新しいことをやっていきたいですね

――AM２研のロゴマークを初めて見たときの感想などはいかがでした？

「初めて見たときというか、あのマークは僕の注文でヤシの木をデザインしてもらったんですよ。『アウトラン』のときにもタイトル画面でヤシの木が出てたんですけど、アレですからね。海とヤシの木にAM２って文字を入れてちょうだいって」

――それでああいうトロピカルなイメージになったんですね。

「マークはマークですからね。まあ、チョットくらい違ってもいいかってことで(笑)」

――単純にヤシの木が好きだからですか？

「それだけですね(笑)。AM２研のマークくらいは自分の好みを入れさせてもらったという感じですね。だからマークには深い意味はないんですよ」

――やっぱりマークをつくろうっていうきっかけになったのは、AM２研の作品だよっていうのをアピールするためだと？

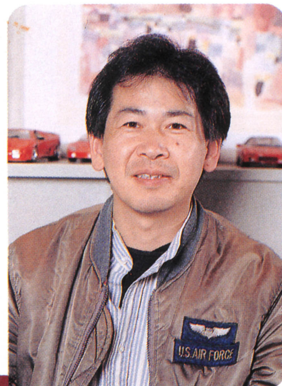
「そうですね。やっぱり自分たちの部署にある程度プライド持ってほしいですしね。世間はセガだからって、セガマークしか見てくれないのは彼らもいやでしょうし、やっぱり頑張っただけ特別評価されたいって気持ちもあるでと思うんですよ」

――現在のAM２研を、部長の立場とプロデューサーの立場両方から見て、どうですか？

「少し忙しすぎますね。だから、もう少し余裕を持ってね、ゆったりと仕事をしたいなっていうのが正直なところです。失敗するかもしれないってことをチャレンジャブルにやってみるとか、そういうふうにやってみたいですね。『ファイターズメガミックス』にしても、話だけでもある程度は売れそうな雰囲気はあるし、『バーチャファイター４』つくりますって言っても、ある程度安定しそうじゃないですか。いきなり鈴木が前代未聞の将棋つくります、ていうのより売れそうな気もしますよね(笑)。まあ、そういうのは会社がOK出さないでしょうけど。だから、クリエイターとしてはですね、売れるかどうかは難しいんですよ本当に。『VF３』なんかもタイミング的なものや、ゲームそのものが愛されてるということもあって成功してますからね。これはもうラッキーもありますからね。ただし、クリエイターとしては何か違うことをやってみたいじゃないですか。でも違うことをやるということは予想の範疇にないものになりますから、それだけリスクも高くなる。だから、リスキーなものをやりたいですよ」

――ではこれからは注目していいんでしょうか？

「いいと思いますよ。『１』『２』『３』もやりましたからね。『ハングオン』にしろ、『スペースハリアー』にしろ『アウトラン』にしろ、当時では初めてのものばかりなんで、非常にチャレンジャブルなんですよね。だから、最近はちょっと安定しすぎちゃっている感じもあるんで、何かそういう新しいことをやってみたいですよ。まあ、見ててください。オッと言わせるようなものをつくりますから」



鈴木　裕

すずき・ゆう／セガ・第２AM研究開発部部長●現AM２研の前身ともいえるスタジオ128で、『スペースハリアー』、『ハングオン』、『アウトラン』など数々の名作を生み、世に送り出す。また『バーチャファイター』シリーズのプロデューサーとして世界中に名をはせる。趣味は旅行、カメラ、車など多数。現在は、次の作品のための充電期間を楽しんでいるとか。

NOTICE

ついにベールを脱いだ!!

FIGHTERS MEGAMiX

●格闘アクション ●全年齢推奨
●セガ・エンタープライゼス ●12月21日発売予定
●予価¥5,800 ●バックアップメモリー23

AM2研がサターンユーザーに贈る“クリスマスプレゼント”

MEGAMIX = 新しいゲーム AM 2研キャラ総出演!?

『VF』シリーズの生みの親であるAM 2研。その歴代ゲームキャラたちを総出演させるという全く新しいコンセプトのポリゴン対戦格闘が、12月21日に発売される。開発は鈴木部長率いるAM 2研が直々に担当。クオリティの心配はいらない。となると、気になるのは登場キャラクターなのだが……。

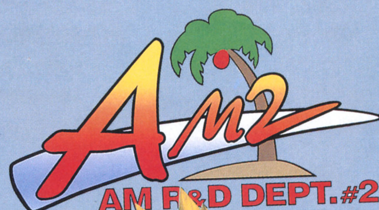
ポリゴンサーフェイス、夢の競演!!

VIRTUA FIGHTER 2

アキラ	一撃必殺ともいうべき八極拳の使い手。『VF』シリーズの看板キャラ。バンとの鉄山靠対決は見ものだ。
パイ	素早く、華麗な身のこなしの燕青拳を用いる。体重が軽いので、パワフルな『FV』キャラとどう闘うのか？
ラウ	虎燕拳の使い手。猛威を奮う強力無比のあの空中連続技を、クマチャンや、サンマン相手に試す日がきた！
ウルフ	元祖投げキャラのプロレスラー。『VF3』では、連続投げ技も可能になったが、追加移植されればねらいたい。
ジェフリー	伝説の格闘技パンクラチオンで闘う。『VF3』では、打撃技がより強力されていたが、打撃重視は継承する!?
ジャッキー	ブルース・リーが編み出した截拳道が武器。アーマー破壊技は、得意技のサマーソルトキックでどうだろう？
サラ	たしなむのは、兄と同じく截拳道。『VF3』で強化された蹴り技、ドラゴンキャノンなど本作ではどうなる？
影丸	葉隠流柔術を使う。リングアウトはねらえないものの、『FV』キャラとの空中連続技合戦が期待できそうだ。
シュン	格闘中に酒を飲む酔拳使い。『VF3』で見せた飲みっぷりを『FM』でも見せてほしいものだが……。
リオン	カマキリのような動きの、螳螂拳を駆使。『VF3』ではトリッキーな足技が脅威。蹴り技は、ぜひ追加を！
デュラル	『VF』シリーズの最後の相手であり、各キャラの技を使う。果たして、『FV』の技まで使ってくるのか？

FROM?

登場キャラは『VF2』『FV』のほか、『ソニック・ザ・ファイターズ』『バーチャファイターキッズ』、さらに『バーチャコップ』シリーズのコップのだれか（銃は持たないらしい）が予想される。総勢32キャラが登場するはずなので、発売 or 発表が待たれるところ。格闘ゲームに限らないということなので、意表を突くキャスティングが期待できる。



FIGHTING VIPERS

バン	素顔が謎に包まれた喧嘩番長。「いてまうぞ、こら！」の声は、ほかの2研キャラとどう調和するのだろう。
トキオ	玄人好みの連続技職人。ラウとの空中連続技合戦が激しそう。新たな連続技が、編み出せれば素晴らしい。
ハニー	脱衣が強烈な『FV』の代名詞的存在。素早く猫っぽい動きが特徴。100連勝でスカートが取れるのかが問題？
サンマン	ウルフとの投げ対決が好カード。ウルフ版のジャイアントスイングとの違いは、ダウン中でも投げてしまうこと。
ピッキー	スケボー少年も登場する。もちろん、スケボーで殴れるはず。ステージによっては、壁を使った空中殺法も。
ジェーン	女性キャラの中でも、パワーは随一。壁に顔をこすりつける壁投げを、『VF2』のキャラに使ってみたい。
ラクセル	フライングVで、思いっきり相手を殴る姿がダーク。突然のスライディングは『VF2』キャラにも避け難い？
グレイス	ファッションモデルだけあり、見事なプロポーション。サラとの、ダイナマイトボディ&足技対決が楽しみ。
B. M.	詳細不明の謎の男。『FV』の最後に待ちうけているボス。切れ目のない連続技がそのままだと非常に怖い。
マーラー	『FV』では隠しキャラでB.M.そっくり。今作は差別化のためニューコスチュームで登場。技の差もほしい。
クマチャン	もとは背景のバルーンだったが、サターン版の隠しキャラで登場。サンマンを凌駕する投げ技は継承されるか。



BASICS

基本仕様

ここでは『ファイターズメガミックス』の基本仕様をお伝えする。もしあなたが『バーチャファイター』と『ファイティングバイパーズ』を知らないのなら、このページでゲームの概要を知るのはいかがか。

『VF』と『バイパーズ』に共通する要素を知る

源流を同じくする2作品 そのキャラクターが一堂に会す!

本作『ファイターズメガミックス』は、『バーチャファイター2（以下VF2）』と『ファイティングバイパーズ（以下バイパーズ）』のキャラクターが総出演する対戦格闘ゲームである。

このふたつの作品、基本となるプログラムは同一である。そのためか、ゲームシステムにも共通する点が多い。キャラクターの操作は方向ボタン、ガードボタン、パンチボタン、キックボタンの4つで行ない、この操作の組み合わせで多彩な技を出すことができる。相手の技はガードで防ぐことができるが、このガードも万能ではなく、投げ技には弱い。試合に勝つためには、技を的確にヒットさせ、先に相手の体力を0にしなければならない。制限時間以内に勝負がつかなかった場合体力の残りが多いほうが勝利。

『VF』と『バイパーズ』のキャラによる、作品間の壁を越えた勝負を望む声が大きかったことは周知の事実だが、その要望への答が『ファイターズメガミックス』というわけだ。システムはサターン版『ファイティングバイパーズ』をベースにしたもの。『VF2』のキャラクターたちがすんなりと『バイパーズ』のシステムに入っていけるのも、両者のプログラムが根本となる部分で同一であるがゆえである。



上段攻撃
▶基本的に攻撃判定が発生するまでのスピードが早く、威力も大きい。



中段攻撃
◀立ちガードでしか防げない技。しゃがんでいる相手にもヒットする。

下段攻撃
▶しゃがみガードでしか防げない技。相手の意表を突いて使用するといい。



ガード
◀立ち、しゃがみの2種類がある。敵の攻撃の高さに応じて使い分けよう。



画面の見方



①制限時間
この数字が0になる前に、相手の体力ゲージをすべて奪わなくてはならない。

②体力ゲージ
相手の体力ゲージを0にすれば勝利。時間切れのときは多いほうが勝利する。

③キャラ名
対戦中のキャラクターの名前。相手の体力ゲージの上には相手の名前が。

④所得セット数
現在の相手から勝利を得たセット数。数セット所得すると次ステージへ。

⑤ステージ表示
現在闘っているステージを表示する。先にいくほど敵は強力になる。

⑥試合経過総計時間
ステージ1から闘ってきた合計時間。クリア時間のタイムアタックも可能。

⑦アーマーゲージ
バイパーにのみ存在。アーマーの耐久力を表わす。通称ダメ男（ダメージ男）君。

これを知らねば話にならない 画面表示類の持つ意味

この文の右に位置する大きな写真が、このゲームの画面である。画面に表示される情報がわからなければ、いくら画面を見つめたところで無意味。画面に表示される情報を理解し、スマートに闘おう。

例えば残り時間が少なく、相手と大きな体力差のあるときは、こちらから積極的に攻める必要はない。タイムオーバーになればこちらの勝利となるのだから。もちろんプレイスタイルは個人の自由。相手をKOしないと気がすまない人は、少ない残り時間を使い、果敢に攻めてほしい。バイパーズのキャラはアーマーを破壊されると防御力がガタ落ちになる。アーマーゲージには常に気を配り、相手のゲージが点滅したらアーマー破壊技を決めよう。一気に畳み掛けるチャンスである。

全く新たな闘い、それが『ファイターズメガミックス』

闘いを白熱させるさまざまなシステム群



◀『バイパーズ』から導入された要素。壁に衝突させることにより、さらなるダメージを与えることができる。

▲空中で回転し、体勢を整える行為。着地のタイミングを調節できるだけでなく、床や壁への衝突を回避できる。



▼『ＶＦ３』からの要素。だが、『メガミックス』独自のものに変更されている。『ＶＦ３』の入門にも。





▶これも『バイパーズ』からの要素。アーマーを破壊することで敵の防御力を低下することができる。演出が派手。

『VF』のシステムと『バイパーズ』のシステムの融合体

『ファイターズメガミックス』では、様々なシステムが闘いを盛り上げる。ここでは、そのシステムの数々を順を追って紹介していこう。

壁は、総ステージの半分に存在する。技で敵を飛ばして当てることによって追加ダメージを与えることができるもの。受け身とは、敵の技などで空中に打ち上げられた際、空中で回転して体勢を立て直す行動。受け身で体勢を立て直さないまま床や壁に触れるとダメージを受けるので注意。また、空中で体勢を立て直すことによって、着地地点で待ちかまえる敵の攻撃のタイミングを狂わせることができる。アーマー破壊技は、アーマーを着ているキャラにのみ有効で、アーマーを破壊されたキャラは防御力を大きく損じる。相手のアーマーゲージが点滅し始めたら、さらにアーマー破壊技を使ってアーマーを脱がしてしまおう。ガード&アタックは技の出がかりが立ちガード扱いになる技。技が出たあとには長い硬直時間が発生するため使いどころが難しいが、使うタイミングさえ間違わなければ反撃の要となる重要な技である。かわしは『ＶＦ３』から導入された要素ではあるが、むしろサターン版『バイパーズ』のアレンジモードにあったかわしに近い。ガードにときおり混ぜ、相手の混乱を誘うことができる。

『ファイターズメガミックス』の持つ5つのモード

1P MODE

この作品には、非常にたくさんのキャラが出演する。最初から使えるキャラクターだけでも22人もの大所帯。さすがにこの人数を１回のプレイで倒すのはつらいため、１Ｐモードは８人のキャラで編成されたコースがいくつか存在する。最初に選べるのは写真の４コースである。



▲ずらりと並んだ使用可能キャラクターたち。最初はこの中からキャラを選び、徐々にキャラを増やしていこう。



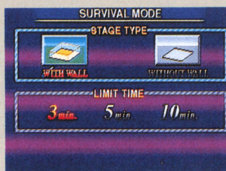
◀両ゲーム入り交じったコース、『ＶＦ』キャラだけのコース、バイパーだけのコースなどが存在。女性コースも。

▶コースを選択したら、あとは闘うだけ。重力はオプションで変更可。

SURVIVRL MODE

次々に襲いかかってくる敵との１本勝負を楽しむモード。こちらの体力ゲージは回復しないため、ひとりひとりをどれだけ手際よく片づけるかが重要になってくる。

ステージの壁の有無や、総試合時間を決めることも可能。君は時間以内に何人抜くことができるか？

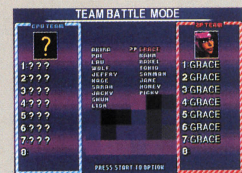


▶これがモードの選択画面。制限時間ごとの記録を塗りかえていこう。

TEAM BATTLE MODE

現在使用可能であるキャラクターから８人を選び、対戦するモード。仕様では同一キャラを８人選ぶことも可能である。友達のつくったチームを自分のチームで打ち破ってほしい。

なお、こちらも対CPUモードが存在する。CPUチームは選択キャラを明かさないため、不気味である。



◀ずらりと並んだ名前の数々。残念ながら今はまだお見せすることはできない。

VS MODE

対戦格闘ゲームの家庭版には欠かせないモード。CD-ROMのゲームで対戦をストレスなく続けるには、やはりこのモードがいちばん。勝敗にかかわりなく、プレイごとにキャラクターを変えることができるのはもはや当然か。

CPUとの対戦も可能で、現在使用可能であるキャラクターをCPUに使わせることもできる。



▶『ＶＦ３』の技も交えながらバイパーと『ＶＦ２』キャラが対戦できる。

TRAINING MODE

サターン版『ファイティングバイパーズ』にあったモードとほぼ同じである。お手本となる技とそのコマンドを表示することができ、その技を出すことができると、コマンド表にOKマークがついてゆく。前回はこのOKマークで隠しキャラが出現したが、今回は果たしてどうなるのか。ともあれ、技の修得には最適のモードである。



◀自キャラだけでなく、相手も選択可能。体重によって浮きも違うので。

ATTACK

攻撃

単にパンチボタンやキックボタンを押しているだけではつまらない。
相手の状態に合わせた、効果的な攻撃を覚えることがまず先決である。
その先には、無限の読み合いの世界が広がっているのだ。

まずは4つの攻撃属性の使い方を学習する

対戦相手の状態をよく見て的確な技を出してゆく

上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃、投げ。ダウン攻撃を除けば、すべての技は必ずこの4つの属性のうち、どれかに属している。この各属性の特色を理解することが、このゲームを楽しむために不可欠な条件だ。それでは早速解説していこう。

上段攻撃は、相手が立ち状態でノーガードのときのみヒットする技。相手にしゃがまれると全くの無意味な攻撃となる。技のスピードは早めなので、相手のステップインなどに合わせて使うとよい。

中段攻撃は、立ちガードでのみ防ぐことができる技。しゃがみ状態だとガードしていても防ぐことはできないのである。もちろんステップバックやジャンプでかわしてしまってもいいのだが。

下段攻撃は、しゃがみガードでのみ防ぐことができる技。立ち状態ではガードも無効である。

投げは、ガードの上からでも効果を発揮する技。一部のキャラには下段投げも存在する。

この4つの攻撃を組み合わせ、攻撃をしかけていくのである。例えば上段攻撃を多用し、相手が立ちガードをした瞬間に、投げか下段攻撃を決めるのは常套手段。ほかにも下段攻撃を使ったあと、中段攻撃か投げのどちらかをきめるという戦法もある。技の性質は覚え、状況に合った技を選んでいこう。



◀バイパーたちの持つ技は、威力とスピードを兼ね備えている。1発のダメージが大きいので、どんな状態からでも逆転がねらえるのである。

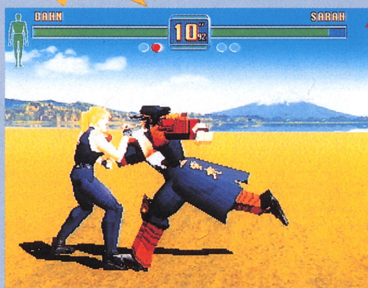


▶基本的に『VF』キャラは緻密な攻めを得意とするが、中にはサマーソルトのような派手で華麗な技も存在。

初心者必見!! パターン別対処方法

◀やみくもに技を出すのではなく、そのときもっとも効果的な攻撃を考える。それが「読み合い」の初歩である。

PATTERN1

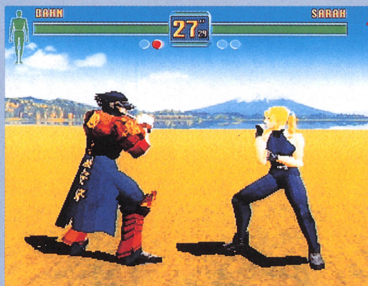


▶相手がノーガードで走ってくる。こんなチャンスはめったにないだろうが、ここは先制攻撃。パンチを繰り出す。



◀相手は無防備な状態であることもあり、攻撃は見事命中。ここからパンチのコンビネーションに。

PATTERN2



▶こちらの次の技を警戒してか、敵は立ちガード中。足もとはがら空きである。そこに下段攻撃をお見舞いしてやろう。



◀当然ながら上段ガードはなんの意味も持たない。さて、ここから中段攻撃につなげるか、投げにつなげるかは、プレイヤー次第だ。

PATTERN3

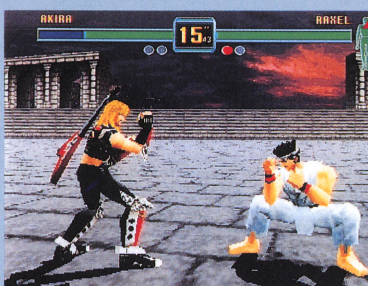


▶こちらの攻撃を的確にガードし、反撃を加えてくる敵に対しては、こちらは間合いをつめて投げで対抗するのがいいだろう。



◀捕まえた！ 投げが決まる。相手はダメージを受けダウン。バイパーの無敵起き上がりは心配だが、一応有利な展開と言える。

PATTERN4



▶相手はこちらの下段攻撃に反応し、下段ガードを行なってきた。ここで出す技はそう、もちろん中段技である。敵を打ち上げろ！



◀下段ガードで安心していた敵は、手痛い攻撃を受けた。深追いを避けるのもよし、さらに攻撃を続けるもよし。主導権はこちらに。

『ファイターズメガミックス』の攻めの要素

壁を利用した攻撃

このゲームで相手に大ダメージを与えたいなら、壁は欠かすことができない要素だ。技のダメージに加え、壁のダメージをも同時に与えることができるためである。空中に浮いた相手に壁際でラッシュを決めれば、もう相手の体力はほとんど残っていないのだから。

では、キャラクターが壁に当たったとき、どれだけダメージを受けるのか。それは、壁に飛ばされたときに受けたダメージの4分の3である。そして、そのまま受け身を取らずに落下した場合、壁で受けた4分の1のダメージを受ける。つまり、壁に飛ばすだけで通常の2倍近いダメージを与えることが可能なのだ。

敵を壁に追いつめるには、『バイパーズ』キャラの投げが有効。壁に敵を追いつめたら、下段技から始まる連続技をつかい、敵をしゃがみガードさせ、アッパー系の中段技で相手を宙に浮かせるというのが理想的な展開。ここに素早い連続技を叩き込もう。敵を浮かした時点ですでにKOしていることも多いほど強力である。



◀グレイスを捕まえ、壁へふるトキオ。バイパーの通常投げは壁へ相手をぶつける技なので、当然ながら相手を壁際に追いつめることが可能。

▶空中コンボといえばこの人、ラウ。比較的バイパーが有利な壁のあるテージで、彼の壁を使った攻めはどうなるのか。

ガード&アタック

『バイパーズ』の特徴のひとつでもあるこのガード&アタック。攻撃判定が発生するまでの時間、立ちガードと同じ効果を持つ。そのため、相手の連続技を返すことができる。ただ、相手が出した技がアーマー破壊技である場合はよろけてしまうため、アタックの効果は発揮されない。読まれないためにも多用はしないこと。



◀▲技の出始めから攻撃が振り抜かれるまで、ガードの効果は続く。『VF』キャラにもガード&アタック的要素が。

アーマー破壊技

これももとは『バイパーズ』の要素。本来の使用法であるアーマー破壊以外にも、ガードした相手をよろめかせることができる。ちなみに、ガード&アタックがアーマー破壊技を兼ねていることも多い。ガード&アタックを多用する相手と闘う場合は、このアーマー破壊技で相殺していくとよい。威力もなかなかのもの。



◀▶アーマーを破壊したあとはラウンドが変わってもそのまま。積極的にアーマー破壊のチャンスをねらっていこう。

システムを知り チャンスを確実にものにする

今回の作品では、当然ながら『VF』のキャラたちにも『バイパーズ』のルールが適応される。そのため、キャラクターの使用感を心配する向きもあるが、そこには調整が加えられるとのこと。『VF』キャラは『VF』らしく、バイパーは闘うことができるので安心してほしい。

これらのシステムの実戦での使用方法の一例を周囲の囲みで解説しよう。ぜひ役立ててほしい。

浮かせ技

壁以外の場所で相手を浮かせた場合、相手の受け身からのキックに気をつける必要がある。こちらも飛んで攻撃してもいいし、空中投げのあるキャラはそれを使うのもいい。



▶カゲの孤円落が発動。しかし、いつものように追加攻撃が決まるとは限らない。空中投げか？

ガード外し

これは『VF』のシステムのひとつ。ガードの堅い相手のガードを外して、生じた隙に大技を叩き込むといった使い方をする。とはいえ、これがなかなかタイミングが難しい。



▶サラの腕を引き、サラの後ろにまわり込むアキラ。さて、どんな技を出そうかと考えるひまもない。

『バーチャファイター』の重力下での闘い

壁を利用した攻撃



◀▼おそらく頻度は半分以下になるだろう。敵を倒した際の壁破壊もあまり見られなくなるかもしれない。

アーマー破壊技

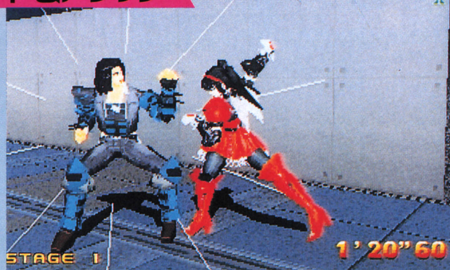
▲重要度は増大するはず。相手のガードの上から当たった場合のよろめきがたよりに？

浮かせ技



▶空中で技を決めることができる時間も当然減る。受け身からの反撃も難しい？

ガード&アタック



▶こちらも読み合いはシビアに。ガード&アタック返しも必須となるか。

浮きは？　ダウンは？ 多くの謎が残る……

『バイパーズ』のキャラは、敵を壁へ飛ばす類の技を数多く持っている。それは、闘いの中で壁の占める位置が高いことを示す証拠である。

『ファイターズメガミックス』では、ゲームの世界で働いている重力を『VF』風と『バイパーズ』風とに切り替えることができるが、そうなると、バイパーたちの技で相手を遠くまで吹っ飛ばすことはできなくなる。受け身の重要性も低下するはずだ。（とはいっても4分の1ダメージは大きいが）

逆に、これまであまり要求されなかった、地面で相手を押すためのテクニックを身につける必要があるということだ。壁際に振ることができる投げもさらに重要になってくるだろう。さらに、ステージの半分以上は壁のないステージである。壁もなく、重力の強い世界でのバイパーたちの闘い方とは。それはゲームが完成するまでは見えてこないようだ。

DEFENSE 守備

攻めてばかりではつらくなるのは人生もゲームも同じ。
攻撃を守備されたあとには、必ずきついしっぺ返しが待っているのだ。
それを耐え抜いたとき、必ずや前途は開けるはずである。

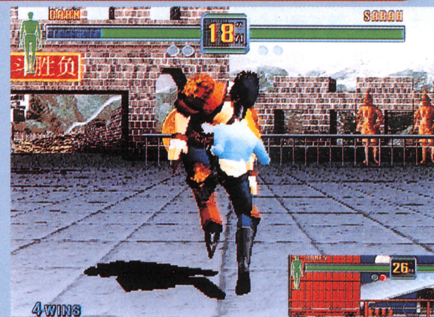
各攻撃属性に対応した防御方法

ふたつの世界に共通の防御手段とは？

前ページでは、相手の状態による攻撃手段を述べたが、ここでは相手の攻撃に対応する際の防御手段をお伝えしよう。

上段攻撃にも、下段攻撃にも、もちろん中段攻撃にも有効な防御法はある。例えば上段攻撃は、ガードするかしゃがむかのどちらかで無効化することができる。特に、しゃがみでかわした場合、こちらのガードによる硬直時間が皆無なので、手痛い反撃をくわえることもできるはず。体力ゲージの4分の1程度は奪っておきたいところ。ただ、いつまでもしゃがんでいると中段攻撃の餌食になってしまうので注意。下段攻撃は、しゃがみガードでのみ防ぐことができる。こちらの立ち／しゃがみにかかわらずヒットするので、しゃがみガードが間に合わないようならジャンプや、ステップバックでかわしてしまおう。下段から中段につながる連続技をもつキャラも多いので、相手の動きは必ず見ておくこと。ついでに、相手のモーションを覚えて反応できるようにしておくのが理想だろうか。中段攻撃は、下段攻撃とは逆に立ちガードのみでガードすることができる技。こちらのしゃがみガードのあとに、対戦相手が中段攻撃か投げをかけてくることが多いので覚えておこう。

投げは、攻撃判定の発生が早い通常のパンチなどで潰してもよいが、ステップバックで投げの間合いから逃げておくのが得策か。





▲▶もちろん、相手の投げ間合いから出るのはこちらも投げを放棄しているのも同然。相手が技を空振りして硬直しているときなどは積極的に投げにいこう。

初心者必見!! ベーシックな守備方法

PATTERN1







◀ふたつもダメージを回避する方法がある上段攻撃だが、スピードがあるのであなどれない。

PATTERN2

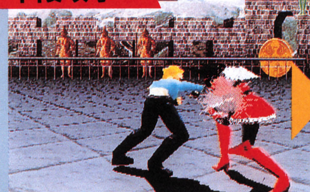




◀▲ジャンプはあまり実戦向きではない。空中で攻撃され、壁際に追いつめられる可能性もある。無難にしゃがみガードか。

PATTERN3

▼▶中段攻撃は立ちガードで無効化。間違ってもしゃがんではいけない。逆に、しゃがんでいるときは常に中段攻撃の餌食となる可能性が高いということだ。





PATTERN4



▲ガードで投げは防げない。そのため、ガードが多いとよく投げられることがある。特に敵と至近距離にいるときは厳禁。



▲ステップバックし、相手の投げ失敗のモーションが出たら反撃開始だ。強力な技を決めるだけの時間は与えられたのだから。

『ファイターズメガミックス』の守りの要素

攻めの要素を知れば守る手だても見えてくる

ここでは『ファイターズメガミックス』のシステムを、防御という視点から見てみよう。

例えばガード＆アタック。これは多くの場合相手を吹っ飛ばすことができる（もしくは空中に打ち上げる）。これを利用し、壁際に追いつめられたときや、間合いを取り直したいときの打開策として使う方法もある。このように、あるシステムを知ることは、強さに直結することなのである。

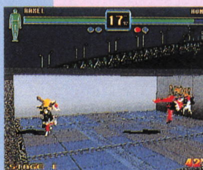
壁際からの脱出

前述したとおり、壁と敵に挟まれた状態で闘うのは危険きわまりない。何しろ敵の攻撃のすべてが2倍近くのダメージを与えてくる可能性があるのだからたまったものではない。早急にこの状態から脱出する必要がある。

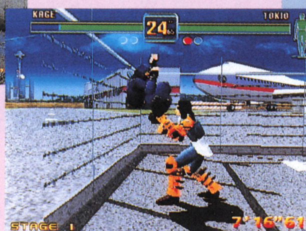
まず考えられるのがガード＆アタックを使った反撃。相手が吹っ飛ぶかダウンするかしている間に逃げ出すというもの。逆に相手を壁に追いつめることも場合によっては可能だ。しかし、相手が下段技から攻めてきた場合はこの方法は通用しない。

投げというのも面白い。小刻みに攻撃を出し、相手のガード＆アタックを誘い、自分が背を向けている壁に相手を投げてしまうのだ。

もし惜しくも浮かされてしまったなら、運を天に任せて空中で受け身をとり、敵のいる方向へ方向ボタンを押しながらキックしてみよう。相手の攻撃のタイミングを運良くかわすことができれば、前方キックで敵を向こうの壁際まで吹っ飛ばすことができる。



◀このように、相手を逆サイドまで吹っ飛ばすことも可能。この好機を逃さず、素早く相手に近づく。今度はこちらが壁を使う番だ。



▶空中で受け身をとったら前方キック。うまくタイミングさえずらせば攻守は逆転。この体力差なら十分逆転できる！

ガード＆アタック

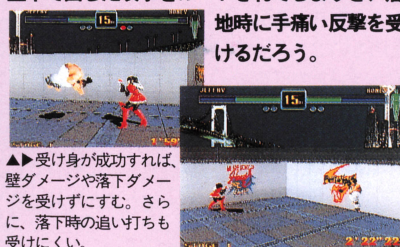
相手にガード＆アタックを決められそうになったら、こちらもガード＆アタックを使ってみよう。うまく間に合えば、ガード＆アタックを返すことができる。　だが、相手がちゃんと反応し、またもやガード＆アタックで反撃してきた場合、もうこちらは返すことができないので注意しよう。



◀▲連続技の得意な敵との闘いに欠かせないガード＆アタック。間合いと取り直す場合にも使用することができ、便利。

受け身

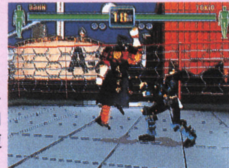
受け身を行なったあとは、方向ボタンの下方向で、着地するまでの時間を早めることができる。降りてくるところを待ちかまえていた対戦相手に、技を空振りさせ、こちらが大技を決めてしまうことも可能だ。こちらが受け身のあとに空中で出した攻撃をガードされてしまうと、着地時に手痛い反撃を受けるだろう。



▲▶受け身が成功すれば、壁ダメージや落下ダメージを受けずにすむ。さらに、落下時の追い打ちも受けにくい。

よろけ

一部の打撃技や、投げ技が決まったあと、キャラクターが姿勢を崩すことがある。このとき、なんらかの追加攻撃を受けることがあるので、ボタンを連打してよろけを脱しよう。



▶アーマー破壊技をガードしたあとのよろけも同様に方向ボタン連打で復帰を速めることが可能。

かわし

『ＶＦ３』の要素、かわしもこの『メガミックス』に導入されている。『ＶＦ３』ほど奥深くはないが、かわしというシステムにとっつきやすいよう、アレンジされている。



▶さすがにパンチ系の早い技はかわせないが、フェイントとしても使えるので便利である。

『バーチャファイター』の重力下での防御

浮き・吹っ飛びなどに重力の変化の影響はどう出る？

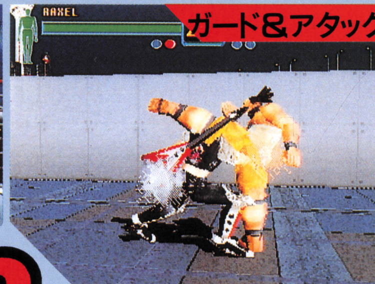
この２作品のキャラクターの動きは、すべて作品中の重力に影響を受けている。技を受けたあと、吹っ飛ぶかダウンするかは、この重力の設定次第というわけ。つまり、ふたつの重力を切り替えれば、各キャラの技の性能は様変わりするのか？

容易に壁まで吹っ飛ばされる心配はないものの、逆に追いつめられた場合は抜け出すのも難しい。そんな禁欲的な闘いが繰り広げられるのだろうか。バイパーたちはアーマーを着ているので、重力の影響は特に顕著に表われるのだろう。これは余談だが、あの重いサンマンなど、ほとんど浮かなくなるに違いない。その光景が目に浮かぶようだ。もしそうならば、『ＶＦ』的な闘い方をバイパーたちに取り入れる必要が出てくるかもしれない。

同じ名前の技は、キャラによって性能が変わるのか。それとも重力によって変化するのか。それはまだ、この原稿を書いている時点では決定していない。



▶浮きが低くなるため、受け身の取れる高さ以上にキャラクターが舞うのは希になるのではないだろうか。

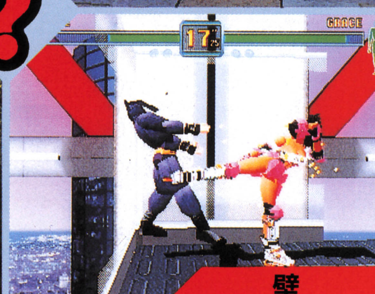


◀とりあえず壁際からの脱出には使えなさそうな気配。しかし、システムの重要度自体は変化なしか？





▶『バイパーズ』ほどの隙はなくなり、よりストイックな攻防になる？　それとも今より重要な要素に変わる？



◀壁コンボが出しにくくなるのはバイパーたちにとって痛い。それだけに、追いつめたときの喜びもひとしおか。

『ファイターズメガミックス』開発チーフ



片岡 洋

HIROSHI KATAOKA

SPECIAL INTERVIEW

今冬最大の闘いの祭典

この原稿を書いている時点では、まだまだはっきりした形の見えてこない『ファイターズメガミックス』。本作で繰り広げられる闘いの真の姿とは？開発チーフである片岡氏に真相をうかがってみよう。



PROFILE

役職は第2AM研究開発部プランニングセクションマネージャー。1967年4月13日、神奈川県横浜市に生まれる。神奈川大学を卒業後、1991年にSEGAに入社。入社後手がけた作品は、『それいけ!!ココロジー』『それいけ!!ココロジーvol.2』『ファイティングバイパーズ』『ソニック・ザ・ファイターズ』サターン版『ファイティングバイパーズ』など非常に賑やかなものが多い。

今いちばんつくりたいゲームは、「わかりやすい、通信対戦ゲーム」であるとのことだ。

実現が楽しみである。

対極にあるふたつの格闘ゲーム その接点はいずこに？

――まずは、どういった形で企画がスタートしたのかおうかがいしたいのですが。

「今回は部内から出た企画というよりは、社内・社外問わずあった『ファイティングバイパーズ』（以下『バイパーズ』）と『バーチャファイター』（以下『VF』）のキャラを闘わせたら面白いんじゃないの？　というような要望に応えるような形でスタートしたんですよ」

――両作品からの参加スタッフの割合は？

「もともと『VF』と『バイパーズ』は、スタッフが半分くらい重なってるんですけどね。で、今回の『ファイターズメガミックス』では、サターン版『バイパーズ』のスタッフ、これはサターン版の『VF2』のスタッフと一緒なんですが（笑）、それにアーケードの『バイパーズ』と『VF3』のスタッフの一部を吸収して大所帯で制作してます。開発期間が限られているということもありますが、今回『VF3』のシステムをかなり取り入れてますので、ゲームそのものは『バイパーズ』スタッフがつくり、ゲームバランスの調整を『VF3』のスタッフが行なうという形ですね」

――もともと『バイパーズ』は、『VF』に似ないように開発されたものですよね。ふたつの接点はどのあたりに設けたのでしょうか。

「真剣な格闘技の試合である『VF』に対して、『バイパーズ』は喧嘩というかスポーツというか、派手な闘いを目指そうと開発されたものなんですが、プログラム的には同じシステムを使っているんです。なので、同じ世界に放り込むだけなら実は難しくないんです。闘いの色味は確かに違いますが、混ぜてしまうのではなくて、『VF』のキャラは『VF』らしく、『バイパーズ』のキャラは『バイパーズ』らしく戦えるようにします」

――基本となるシステムは『VF』と『バイパーズ』のどちら寄りですか？

「本当によく聞かれます（笑）。どちらとも言えないんですが、システム的にはサターン版『バイパーズ』をベースにしているので、雰囲気は『バイパーズ』に近いと思います。ただ、両者の決定的な違いとして、重力がありますよね。『バイパーズ』ではキャラクターが壁まで飛んでいったりふわっと浮き上がったりしますが、『VF』ではリングアウトもある関係上、そう吹っ飛びはしません。そこで重力はオプションで切り替えられるようにしたんですよ。どちらのファンも、いちばん気になる点はそこだと思うんですが、どちらか片方に歩み寄ったわけではないので安心していただけるかなと。ただ、『VF』のキャラも受け身がとれるので空中に浮かされてもわりと立ち直れるはずです。『VF2』のキャラがアーマー破壊技を喰らうと、破片が飛び散って『VF1』のモデルに切り替わるなんてアイデアもありましたが、やはり彼らには体ひとつで闘ってもらうことに（笑）」

――つまり『バイパーズ』の重力下では、『VF』の技でも相手を吹っ飛ばせるわけですね。ところで、『VF』のキャラにもガード&アタックは用意されるのでしょうか。

「それに相当するような技を全キャラに持たすことにしています。さすがにガード&アタックがないと『VF』のキャラが不利すぎるので。ガードのあとに投げが入るなど、キャラクターのイメージに合ったものになる予定です。そういう、お互いの作品が持ってない要素は、ある程度補うという形で開発は進めています。『バイパーズ』のキャラは、派手に新技が増えるというよりも、既存の技のリーチやモーションが改良されて、キャラ間の駆け引きがさらに白熱しますよ。『VF』キャラは『VF3』の技が入ってきて、話題性はたっぷり（笑）です。」

――「かわし」は、『VF3』に近いものに？

「『VF3』とはちょっと違って、コンボの途中にかわしが入るようなものはないんですよ。純粋に回避として使うようなニュアンスでしょうか。ですから、『VF3』的な戦略的要素は薄らいでます。ただ、『VF3』よりシステムがシンプルなぶん、確実にとっつきはいいので、これまで両シリーズを遊んだことのない人にもぜひ遊んでもらいたいですね。今回のクロスオーバーで、お互いのゲームに興味を持ってもらえればつくり手として嬉しいですね」

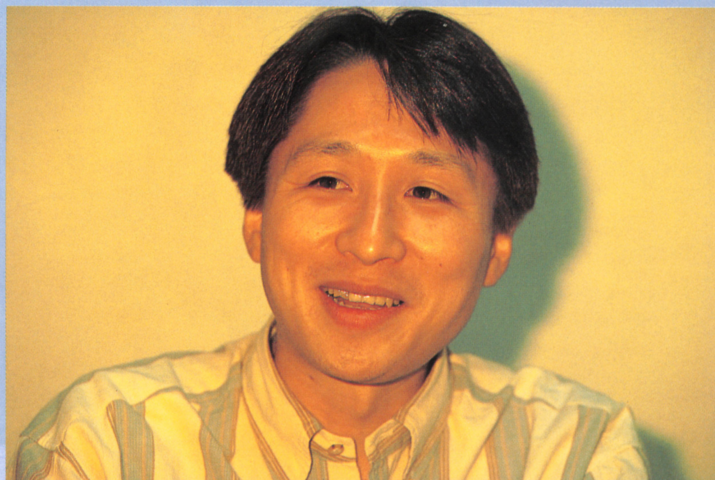
――「壁」はどうなるのでしょうか？

「壁のあるステージと、壁のないステージが半々です。『VF2』のリングをとっぱらたぶんかなり印象が変わってるんじゃないでしょうか。壁のないステ



撮影●生駒安志

ージでは『VF』みたいにリングアウトがあるわけじゃなく、無限に広がっています。もうおわかりのとおり、リングアウトがあると『バイパーズ』のキャラが有利すぎてしまう。ドカーンと吹っ飛ばしてしまえば勝っちゃうわけで(笑)。1Pモードでは対戦キャラのステージ、VSやチームバトルモードなどでは自由に選択できるようになっています。1Pモードと言えばさすがに全キャラを1回のプレイで倒すのはつらいですよね(笑)。家庭用のゲームということで、アーケードのあの形を何も踏襲することはないと思うんです。で、キャラを7人ずつ分けてコースをつくってみたんですよ。最初に選べるのは4つのコースですが、クリアすることで新たなコースが増えていって、で、それぞれのボスキャラが隠しキャラとして使えるようになるという、非常にやりごたえのあるものとなっています。コース自体も面白いですよ。女性キャラばっかりとか(笑)。隠しキャラは今までの『VF』や『バイパーズ』にこだわらず、AM2研のいろいろなキャラを使っているので、意外なキャラと再会できるかもしれませんよ。みなさんいろいろ予想されていらっしゃるようですが。部長の鈴木も、『VF』や『バイパーズ』だけにこだわるのではなくて、AM2研のキャラを総登場させたいと言っております。ですから人間以外のキャラも登場しますよ。純粋に他流試合をしたい方は『VF』と『バイパーズ』のキャラで楽しんでいただいて、なおかつ隠しキャラなどのオマケも楽しめるという、2本柱でいこうと思ってるんですよ」



「両作品の個性を殺さない世界を構築したい(片岡)」

——隠しキャラと言えばハニーのコスプレですよね。プレイヤーも気になるところだと思うのですが。(笑)

「ええ(笑)。でも前回やりすぎてしまったんで、今回は少しひかえめなんですよ。まあ楽しみにしていてください」

『ファイターズメガミックス』がサターンオリジナルである意味

——今回も光源処理はなされているんですか?

「『バイパーズ』で使ったグーローシェーディングを今回『VF』のキャラにも施してみたんですが、これがけっこうカッコいいんですよ。レゾリューションは下がってしまったんで、雑誌の写真などでは前のほうが良く見えるかもしれませんが、モニターで見た場合の立体感はこちらのほうが上ですね。レゾリューションを下げることによって、ポリゴン数を増やしたり、光源処理ができるようになるので、どちらを選ぶかなんですけどね。サターン版『バイパーズ』のときも繰り返し言ってましたが、実際に動いているものを見てほしいですよ、ほんとに(笑)。いちばん最初、『VF』のキャラたちをバイパーズのシステムに持ってきたときにみんな驚きましたからね。同じモデルがここまで変わるのかと」

——サターンオリジナルソフトということで、特に意識なされたことをお願いします。

「アーケードのゲームって、100円玉を入れて、見知らぬ人と対戦するわけですよね。その点でかなり制約があるんです。B.M.みたいに強力なキャラが出てきて、ぼこぼこにされちゃったら気分悪いじゃないですか。要求されるゲームバランスも非常にシビアですし。だからこそ『VF』のような名作が生まれたわけですが、逆に自由なアイデアは採り入れにくいんです。今回のふたつの作品のキャラを闘わせたりとか、壁もリングアウトもないステージももちろんそうです。自由な作品を楽しむためには、家庭用のゲームって非常にいい場なんですよ。わりとスタッフも生き生きとつくってますね。このアイデアを業務用でやるとしたら、彼らの個性は失われてしまうんですよ。サターンだからこそ、ふたつの違ったタイプのゲームをMIXできたんだと思います。」

——AM2研の新しいポリゴン格闘が出たら、『メガミックス』の続編なども出るのでしょうか?

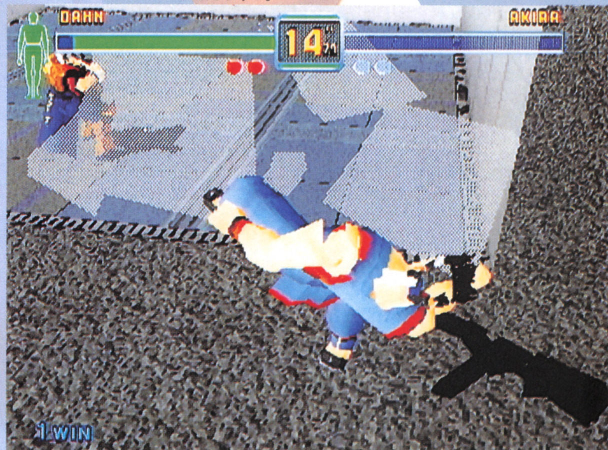
「格闘ゲームは2研だけじゃないんで、個人的には3研の『メガミックス』を遊んでみたい気はします。続編が出るかどうかはこの作品の反響次第でしょうね。年末年始のお祭り騒ぎみたいにとらえてもらって、おおらかに遊んでもらえれば嬉しいんですが」



▲このシルエットはいったい? かつてAM2研のゲームに、ハーレムパンツと曲刀を持ったキャラは存在しただろうか。







全ボスキャラ公開!!

各ステージのボスキャラ攻略法とサターンウェイのすべてを公開!

いよいよ発売となった人気ガンゲームの深部に迫る!

VIRTUA COP 2 バーチャコップ2

年末のキラーソフトのひとつとして注目を集める『VC2』。読者のなかにもすでに毎日、熱い銃撃戦に勤しんでいる読者も多いところだろう。今回は各ステージのボスキャラの簡単な攻略法を中心に、あんなことやこんなことまで公開する。

各ステージのボスキャラ

STAGE-1

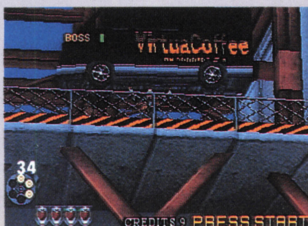
車までを投げてくる怪力男、ボビー

撃つタイミングが肝心

ステージ1のボスキャラ、ボビー・ルイスは、ミサイル攻撃を中心にドラム缶、木箱、そして終いには車などを投げつけてくる。基本的にはミサイルを消しつつ、ボス本体にダメージを与えていけばいいのだが、問題は、物を投げつけてくるときである。投げモーションに入っているときは、ダメージはおろか、その物にもダメージを与えることはできない。注意しよう。

Bobbie Louice(ボビー・ルイス)

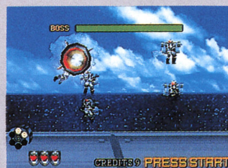

▲ミサイルは撃てば消すことが可能。片っ端から消していこう。


◀この投げモーション中はダメージは与えられない。

STAGE-2 数で勝負の2面ボス

ミサイルを消しつつ、片っ端からしとめていく

ステージ2のボスキャラは、1体ではなく複数出現する。つまり、すべてのエア・ダイバースを落とす必要があるわけだが、攻撃自体はミサイルのみなので、それほど難易度は高くはない。ステージ1と同様に、ミサイルを消しつつ本体を攻撃すればいい。数が多いためにミサイルを消していれば、勝手に当たってくれるはずだ。


▲小さく、そして数が多いのが特徴。撃っていれば勝手に当たってくれる。


▲ステージ1よりも若干厳しい攻撃だが、怯まずに消していこう。



Aero divers (エアロ・ダイバース)

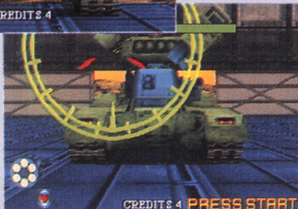
STAGE-3 特殊車両で攻撃してくる最終ボス

まず車両から破壊していく

謎の特殊車両に乗って攻撃してくるこのボスは、ミサイル攻撃のほか、ひっかき攻撃などの直接攻撃も仕掛けてくる。ボス本体は車両内にいるため、まずは車両を破壊すること目標にし、攻撃していく。耐久力が高いため少々長期戦になるが、地道に攻撃していけば大丈夫。車両は、腕の部分から破壊していこう。車両を撃破したらボス本体が出現するが、1発撃てば倒すことができるので楽勝だろう。



◀ボス登場。これまでのボスとはひと味違うので、ナメてかからないように。



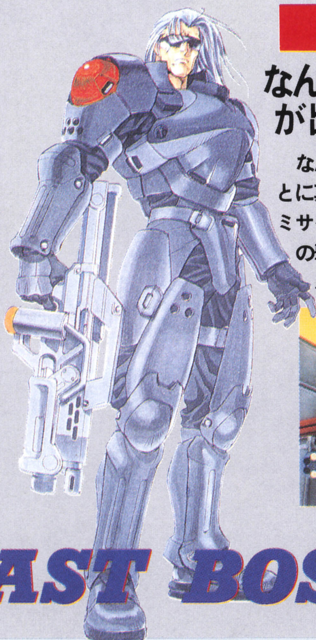
▶特殊車両は腕から破壊していくのが鉄則。素早く攻撃していこう。

STAGE-4

なんとさらにボスキャラが出現する!

なんと、ステージ3のボスを倒すと、そのあとに真のボスキャラが登場する。このボスは空中を浮遊し、ミサイル、そして特殊弾攻撃を仕掛けてくる最強キャラ。敵の撃ってきた弾を消しつつ本体に攻撃、というスタイルは変わらないものの、難易度はかなり高い。頑張って倒してほしい。

Garse Bradley
(ガース・ブラッドレー)



LAST BOSS!!



▶青く光る特殊弾も、撃って消すことが可能。なるべく早目に消すことが重要だ。



◀ミサイル攻撃。ダメージを与えていくと同時に、撃ってくる数も増えてくる。



▶ステージ3のボスを倒し、これでエンディングか……と思いきや、そこで真のボスが登場!

オープニングムービーも完成!!

すでに発売中だが、ここではサターン版オリジナルのオープニングムービーの一部始終をお見せしよう。



ボタン操作でキャラセレクトが可能に!

ステージ開始、直前直後に注目! キャラセレクトの秘密

ちょっとした技だが知っていると何かと楽しいという裏技を紹介しよう。ご存知のように、『VC2』ではジャネットという女性キャラがひとり追加されている。しかし、キャラ選択という概念を持たない本作においては、いささか矛盾した仕様ともとれなくない。ひょっとしてオープニングムービーに登場するだけか!? と思っている人も多いだろうが、実はキャラセレクトは可能なのである。しかも、選んだキャラのちょっとしたデモがステージ開始直後とステージ終了直後に流れるのである。

やり方は簡単。ステージ選択した直後にX・Y・Zのいずれかのボタンを押し続けるだけ。それぞれレイジ、スマーティ、ジャネットを選択できる。



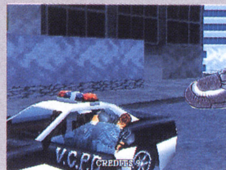
◀ステージ開始直前のデモに選んだキャラが登場。ちょっとしたことだが、嬉しい演出である。


▶そして各ステージのボスを倒した直後にも、わずかではあるがデモが流れる。



Janet Marshall

Zボタンで選択できるジャネット。唯一の女性キャラであるということで、仕様頻度はいちばん上か!?





James Colls

スマーティと呼ばれるアーケード版でのレイジのパートナー。このキャラはYボタンで選択可能。その甘いマスクで、女性プレイヤーであれば思わず選んでしまいそうなキャラだが、やはりゲームプレイ中は関係ない。デモのみというのが悲しい!?



Micheal Hardy

通称レイジ。Xボタンでセレクトできる、いわゆる主人公格のキャラである。ちなみに、キャラによる性能差はないので、プレイが変わるということもない。



やっぱりあった!? すべてが逆になるミラーモード

前作で人気を呼んだあのミラーモードが『VC2』にもあった!?

普通のモードに飽きたらコレか

前作『VC』で好評を博した裏技のひとつに、すべてのステージが左右逆になってしまうという「ミラーモード」というのが存在した。ひと通りのステージはすべてクリアし、そろそろ飽き気味かな? といったときにプレイすると、非常に新鮮に遊べるため、多くの上級プレイヤーに喜ばれたモードである。そのミラーモードが、なんとこの『VC2』にも入っているらしい、ということが判明。やり方は残念ながらわかってないものの、前作は全ステージクリアという条件つきだったために、今回もそのあたりが匂うところである。

このミラーモードのほかにも、前作では様々な隠しフィーチャーが存在したが、今回はどうなのか? その答えは、とにかくプレイすればわかる……かもしれない。今回もアッと驚く隠しが満載されていればいいのだが……。

BEGINNER

?

MEDIUM



EXPERT



何から何まで逆に出現するミラーモード!

サターン版
オリジナルステージ

SATURN WAYのすべてを公開!

まずはステージの流れから押さえていく。これがサターンウェイだ!

サターン版オリジナルルートとして注目されるサターンウェイ。このルートは大きく分けて3つのエリアに区分される。まずは地下鉄駅から、表に出たところまで。このエリアは、単純に敵キャラが大勢出現して攻撃してくるというポイントである。続いて、車に乗り込んでのカーチェイスシーン。ここがサターンウェイでの最も大きな見せ場になるエリアで、敵の車はおろか、列車やヘリまで登場するというかなりハデなポイントだ。そして最後に地下駐車場。敵のアジトへ乗り込む直前の最後の難関で、さすがに難易度は相当高く設定されている。



◀まさかサターン版にこんなオイシイ特典がつくとだれが思っただろう。心してプレイすべし。

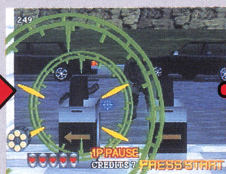
▶さらにステージ1に続いて再びカーチェイスシーンを堪能できるときたもんだ。カーチェイス自体の迫力も倍増している。



▲どこかで見たような光景。そう、ここは前号のインタビューにもあったように、ステージ1の街。どこか懐かしささえ漂う。

地下鉄駅構内から脱出。そして迫力のカーチェイスシーンへ!











敵の攻撃が激しいのは地下鉄駅構内から改札にかけて。表に出てしまえばそれほど攻撃は激しくない。ただし、表に出るとトリッキーな攻撃を数多く仕掛けてくるので注意が必要である。銃撃戦のなか、イチャつくカップルもいたりするので、感にさわるようであれば撃ってもいい。ただしライフは減る。

素早く駅構内から脱出!











迫力のカーチェイス再び!

ここからが本番ともいえるカーチェイスシーン。とにかくこれまでに登場した乗り物がすべて再登場するという、かなりハデなシーンである。ここは敵の数こそ多くはないが、乗り物に乗った大部分をしめているためねらいにくいのが難点。1発でしとめようとせず、何発も撃って確実に倒すようにしよう。











地下駐車場での戦い。アジトの手前ということもあってか、敵の数も非常に多く、また手強い。いくつかアイテムがあるので、それをうまく活用しながら進むといいだろう。とにかく画面の隅々にまで注意して、動くものは片っ端から撃つ、これが基本である。一般人は登場しないので安心して撃っていい。

いよいよこのあと、敵のアジトへ侵入!

ついに発売された『VC2』長い開発を振り返ってみると……？

——いろいろと懸念もあったサターン版『バーチャコップ2』ですが、それがいよいよ完成して、ざっと振り返ってみていかがですか？

「まあ、長かった開発もやっと終わって、良かったなぁという感じですね（笑）」

——いつごろから開発はスタートしたんですか？

「そうですね、基礎研究は去年の末あたりからやってたんですけど、開発が本格的に始まったのは、やはり今年に入ってからですね。ですから、かれこれ10カ月以上、基礎を研究入れると1年くらいかけてますか。まあ、前作の『バーチャコップ』もこのくらいの開発期間をかけて、スケジュール的にもこのような感じだったんで、今回が特別長いというわけでもないんです」

——開発がスタートするとき、〝いよいよやるぞ〟というときの心境はいかがでした？

「やっぱり、〝わぁ、こんなんできるのかな〟みたいなのはありましたね（笑）。何しろ、アーケード版がすしね。だから、もう最初は厄介なことばかりに目がいって（笑）」

——その苦労のかいあってサターン版『VC2』も完成したわけですけど、手応えはどうですか？

「僕自身は、かなり良くなったと思うんですよ。サターンにオリジナルで設けた分岐も、かなりイイ感じにできたんじゃないかと思いますね。ですからアーケード版をやり込んだ方も当然満足していただけると思いますし、逆にアーケードでは全然やったことなかった人も、楽しんでもらえるんじゃないかと思いますね」

——確かに、あのサターンウェイはアーケード版をやり込んだ人間にとっては魅力ですよ。

「そうですね。逆にアーケード版はアーケードのルートで完全移植してますし。やっぱりアーケード版の完全移植がメインですから、そのへんは忠実にしないと、というのはありまして。やっぱりサターン版は違う、みたいなこと言われるのは悲しいですし、アーケード版をやり込んだ人も、サターンのオリジナル要素で新鮮に楽しんでもらえれば嬉しいですね」

——まあ、これまでもいくつか問題点をおうかがいしましたが、やはり業務用とサターンのハードウェアスペックの差による、完全移植の難しさっていうのは大きいですよね。



▲不可能と言われた3面の地下鉄ステージ。しかし、いざふたを開けてみると、そんな心配もフッ飛ぶような見事な移植ぶりであった。

VIRTUA

サターン版『バーチャコップ2』開発チーフ

須見昌之

MASAYUKI SUMI INTERVIEW

『VC2』もすでに発売中。今回は、開発も一段落した須見氏に、改めて感想を語ってもらった。果たして、次なる作品は何なのか!?



リリースされて間がなかったですし、サターンで『VC』をやっと移植した、という直後だったんで」

——どのあたりがネックになりそう、というのは見えてたんですか？

「例えばモデルが複雑だったり、オブジェクトが増えてたりと、やはり『VC』で苦労した部分が『VC2』では強化されているんですよ。特に同じMODEL2を使ってるゲームですけど、ポリゴンの量は全然違うんで、それをサターンに完全移植するとなると、相当キツいな～ってのはありましたね」

——やっぱりそのスケールアップした部分がいちばんの問題点だったと？

「そうですね。あとは『VC』ではなかったんですけど『VC2』ではあるフィーチャーとかもたくさんありますからね。例えば分岐ですよね。『VC』のときは1本道だったんで、地道に移植していけばよかったんですけど、『VC2』では分岐が入ってますから、ビギナー、ミディアム、エキスパートとステージ数こそ3つと同じですけど、実際の作業量は、もう比べモノにならないくらい違うんですよ。それと、単純に破壊できるオブジェクトなども増えてま

「難しいですよね。やっぱり移植の定めというか、もとがあるわけですから、それにいかに近づけるかが勝負となる部分は大きいですよね。だから、ゲームをやり込んでいる人ほど、その違いというのが気になってくると思うんですね。それをいかに感じさせないかが非常に難しいところです」

——改めて、いちばんネックになったところっていうのはどこなんでしょうか？

「やはりステージ3の列車の部分ですとか、あとはステージ2の船内の部分とかでしょうか。そういうところって、単純にポリゴン数も多いですし、撃って壊れるオブジェクトも非常に多いんですよ。ですから、ポリゴンもできる限り違和感のないように少なくしていってアーケード版との違いを感じさせないように移植するのは、ホントに大変で（笑）」

——あと『VC』もそうなんですけど、ガンゲームならではの難しさっていうのもありませんか？

「サターン版の場合はもとがありますから、できる限りそれに近づけていくというのが基本になるんで、あまりそういうのは意識しませんけど、やっぱり撃つ快感というのは外せないでしょうね。そういう意味もあって、サターン版では撃って破壊できるオブジェクトを増やしてたり、あるいはリアクションをハデにしたりということはしてますね」

——どのくらい増えてるんですか？

「どうでしょうか（笑）。ちょっと数えたことないんで、詳しいことはわからないんですが、アーケード版の1.5倍は増えてるんじゃないかと思います。まあ、それを撃ったからどうってわけじゃないんですけど、単純に、撃って壊れると、人間、嬉しいものですからね」

——『VC』シリーズってハンドガンですけど、ガンシューティング自体には、フルートガンのタイプもありますよね。やっぱり、つくり手側にもそれぞれに違った難しさがあると思うんですが。

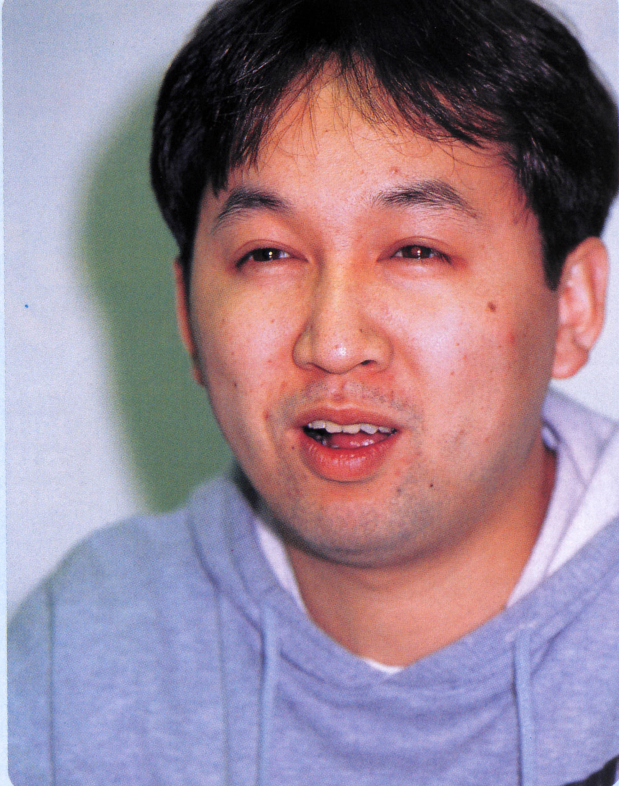
「やはりトリガー引きっ放しで弾がバシバシ出ちゃうっていうのは、普通につくった場合、どうしてもゲームが簡単になっちゃうんですね。で、その手のゲームってアイテムなども少なかったりすると思うんですけど、逆に撃ちまくる壮快感というのもあると思うんです。だから『VC』でもアイテムとして、そういう撃ちまくれるアイテムを盛り込んだりして



▲サターンオリジナルの分岐は、今回大きな目玉のひとつ。おそらく、コレがあるから買う、といった『VC』フリークもいるはずだ。

PROFILE

すみ・まさゆき／セガ第２ＡＭ研究開発部所属●本誌でもおなじみとなった、サターン版『バーチャコップ』、そして『バーチャコップ２』の開発チーフ。『ＶＣ』とのつき合いはアーケード版『ＶＣ１』からという、まさに自他共に認める『ＶＣ』エキスパートである。現在は、やっとサターン版『２』のマスターアップも完了し、人間らしい毎日を送っているとか。氏は『ＶＣ３』の登場はおそらく実現するだろうと言うが……!?



今度は、違うジャンルのゲームもやってみたいですね

COP2

ますね。まあ、裏技的に最初から使えたりもしますけど、撃ちまくるのが好きな人は最初からそれで遊んでください、みたいなね」

――『VC』にはスペシャルという、すごいのがありましたが。(笑)

「今回はどうでしょうね(笑)。ひょっとしたらあるかもしれませんので、探してみてください。まあ、破壊に目覚めた人は、そういうのやマシンガンでバシバシとプレイするのもいいんじゃないですか」

――スペシャルとか、そういう連射系のガンって画面がピカピカ光るじゃないですか。あれってヤバくないですか?

「まずいですね。そういう意味もあって、本当は最初から入れたいんですけど、やはり出現までにワンクッションおいてやらないと。けっこう、僕とかは大丈夫なほうなんですけど、弱い人はすぐきちゃうみたいなんで、あまりおおっぴらに言えないんですよ。これが業務用みたいにできればいいんですけど、家庭用のガンですから、画面をフラッシュさせないと位置を認識できないんで。まあ、仕方のないところですね。ですから、そういう強い光などに弱い人は十分に気をつけてほしいですね。あ、パッドやマウスでプレイすると画面は光らないので、いいかもしれませんね」

――話は戻りますが、サターン版ならではの要素としてムービーも入りましたね。

「そうですね。まあ、ゲーム本編のほうを優先的にやってたので、ムービーにさける時間がちょっと少なくなってしまったんですけど、それにしてはハイクオリティのものが仕上がったかなと思います。僕が言うのもアレですが、ムービーに携わった人間も少ないんで、それを考慮しても上できですね(笑)。ムービーの再生時間も１分40秒程度ありますから」

――画質ももちろんですけど、内容的にも全然『VC』からもグレードアップしてますよね。

「それはありますね。やはりムービーのノウハウも上がってきて、いろんなエフェクトとか使えるようになりましたし」

――やはりユーザーからムービーを入れてくれ、という要望が多いんでしょうか?

「というか、もうサターン版はムービーが入ることが前提にされているようなものですから、入ってプラスじゃなくて、入らないとマイナスみたいな風潮がありますから(笑)。でも、ゲーム本編はおろそかにできないんで、つらいところですね」

――ムービーだけの開発期間はどのくらいで?

「本編の開発も、かなり後半になってから取りかかったんですけど、ぶっちゃけた話、１カ月ですね。もうみんな死にそうになりながらやってました。もっと時間があれば、オープニング以外にもいろんなところでムービーを入れたかったんですけど」

――開発期間の話で言えば、サターンウェイのほうも、けっこう急ぎ足だったような気がするんですが。

「いや〜、最後はもう、どうしようかと思うくらいまで押し迫りましたね。でも、一応やることは決めてたんですけど作業量的にやるべきことが多かったんで、ちょっと詰まったりもしましたけど、方向性はハッキリしてたんで、まだ良かったかなと」

――まあ、これまで『VC』、『VC２』とガンゲームをつくってこられたわけですが、やはり他社のガンゲームって気になります?

「やっぱり気になりますね。たまにプレイしたりもしますけど、まあガンゲームに限らず、他社さんのゲームも参考になる面があったりしますからね。だからといってウチのゲームが大きく変わることはないと思いますけど、あくまで参考程度にですね」

――オレならこうするんだけどなぁ、みたいなのってありますか?(笑)

「結構あったりしますね(笑)。最近やったガンゲームはちょっとおもしろいものが多かったりするんで。チーム内では人気ソフトになってますが、このあいだ出たサターン用のガンゲームとかは、チーム内でも大人気でした。みんな集まっちゃって、人だかりもすごかったですよ(笑)」

――そういう意味では、『VC』シリーズって家庭用ガンゲームの王道ともいえる作品じゃないですか。

「そうですね。やはり、これまで家庭用のガンゲームって、なかったわけではないんですけど、これほどまで一般的というか、認知していただいたのも、『VC』ありきだと思うんですよ。それに過去、ガンゲームでヒットした試しがないですからね。それが撃ち砕かれたのも『VC』からだと思うんです」

――というわけで、いよいよその第２弾『VC２』が発売ということで、そうなるとアーケードのほうも『３』とかっていう話は?

「どうなんでしょうね(笑)。ちょっとそのへんはわからないですね。確かにユーザーさんからそういうリクエストはありますが、今のところ予定はありません」

――『VC２』も終わって、須見さん自身も次のプロジェクトに入られるかと思うんですが、これからのスタンスはどんな感じでしょう?

「難しいですね。まあ、私も会社の一社員ですから、上から言われたことをやるだけです(笑)、っていうとチョット悲しいので、そうですね、まあ、これまでガンゲームつくってきたんですけど、そこでやりきれなかったことっていうのは当然あって。ですからそれを突き詰めていきたいというのもありますけど、僕個人的には、もっと違ったジャンルのゲームもつくってみたいというのもありますね。ドライブゲームとかも好きなんで」

――アーケードのほうはどうなんですか?

「イイですねぇ(笑)。まあ、サターンはサターンでやりがいのある仕事なんですけど、やはり僕がいるのはAMですから、無制限の世界で思いきりハデなことしてみたいですね。いや、全く(笑)」

速報! アーケード基板「モデル3」のレースゲームが登場!

スーパーカーレース(仮)

『バーチャレーシング』以来、リアル路線のレースゲームにこだわり続けたセガ。そのセガが、業務用超高性能基板「モデル３」使用の本格カーレースゲームを開発。
実在のスーパーカーを操る、夢のレースゲームがやってくる。

これらのビジュアルを見てもらえばわかるように、この『スーパーカーレース（仮）』は、非常にダークでエッジのきいた映像イメージを持っている。今までのドライブゲームのベクトルが「陽」を指向していたのに比べると、ある意味でこのゲームは正反対のビジュアルを感じさせようとしているのかもしれない。それはまるでアーケード内の非日常的空間を具現化しているかのようでもある。

『デイトナUSA』ほかを制作したセガAM2研・名越稔洋氏による新作!

車好き、レース好きにはたまらない「モデル3」の超本格派レースゲーム

『バーチャファイター３』にも使われているセガの業務用基板「モデル３」を使ったカーレースゲームが登場する。プロデュースは、あの『デイトナUSA』を手がけたセガAM２研の開発プロデューサー、名越稔洋（なごし　としひろ）氏だ。パワフルでダイナミックな『デイトナ』に対し、今回はシャープでありながらゴージャスな雰囲気の漂う作品となっている。それもそのはず、登場する４種類の車はどれも実車のスーパーカー。フェラーリ F-40にマクラーレン F-1、ポルシェ911GT2、そしてクライスラーダッジヴァイパー。そろいもそろった豪華絢爛の４車種である。国際 GT 耐久レースをモチーフに、BPRオーガニゼーションの承認を受けた本作は、そのレスポンスも実車さながらになると期待してよい。美しいグラフィックに実車の操作感覚。車好き、レース好きの夢をかなえた１作だ。

デイトナUSA

モンスターマシンの興奮を!

『デイトナUSA』は、名越稔洋氏が初めて開発プロデュースを手がけたレースゲームだ。大排気量、パワフルなモンスターマシンを操って豪快にコースを爆走する壮快感がたまらなく気持ちよく、日本ばかりか世界でも大ヒットを記録した。また、激化するコースレイアウトの時代の中で、初級コースにオーバルコースを持ってきたことも特徴である。本作の面白さは豪快なドライビングにあり、単純なコースでこそ、その魅力は最大限に発揮された。登場する大量のライバル車、ボーカル入りBGMなど独自性の強い作品でもある。



DAYTONA USA

▲太いタイヤに煙を上げて爆走するホーネット号。ライバルたちをズバズバ抜き去る快感も、『デイトナ』ならでは。歌入りＢＧＭも妙にマッチしていた傑作。

BPR公認、4種の実車に乗り込め!

開発でも本物の車両を研究・利用「リアル」であることにこだわる

プレイヤーが操作できる4種類のスーパーカーたちは、実際の国際GT耐久レースにエントリーされている車種である。それらのドライビング感覚を余すところなく再現するために、開発にも実車が使用され、研究、そしてデータ収集が行なわれている。ここに紹介している写真は、開発スタッフによる実車のエンジン音の収録風景だ。収録はすべてDATによるデジタル録音。エンジンそのものの音はエンジンルーム内のマイクでばっちり録音。車が放つ走行時のサウンドは、コース上のマイクでキャッチしている。各車両のゲーム内モデルのCGを、一部ではあるがご紹介しよう。下の実車の映像が、その右側のようなモデルになって登場する。また、これらの制作現場に鈴木裕氏の姿があったのも、本作が「リアル」にこだわっているひとつの証拠だろう。とにかく、一刻も早い完成が待ち望まれる。

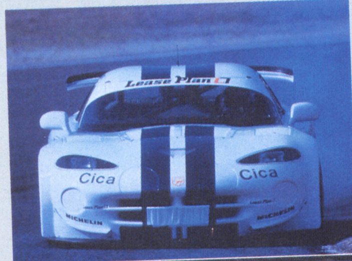




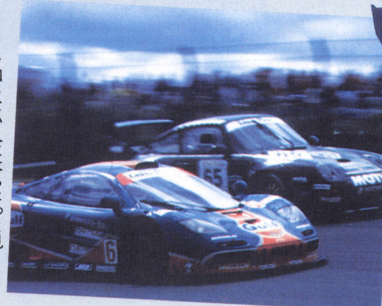


◀録音後のサウンドを入念にチェックする名越プロデューサー。実車のサウンドは本当に実車の中から録音。外に聞こえる音は車外で録音。鈴木裕氏もこれに参加。

ビジュアル、サウンドはまさに実車そのまま!!



◀GTを知らない人にはちょっと見慣れない「ダッジヴァイパー」。



▲2台は特徴あるフォルムでおわかりかと思うが、奥が「ポルシェ911」、手前が1台1億円とも言われる「マクラーレンF－1」。



◀色が違うとわかりにくいか？　これぞ「フェラーリF－40」。スポーツカー好きの憧れの1台。アーケードで乗りまわせ！



バーチャ広告は「JAL」

セガのゲームにはもはや当たり前の存在となった「バーチャ広告」。このレースゲームには、「JAL」でおなじみの日本航空株式会社。ご覧のように、ステージ背景のビルの窓ガラスに映るジャンボジェットや、ビルの合間を飛び去る旅客機にJALのマークが刻まれている。おそらく機体自体も本物に忠実なモデルなのだろう。コースも空港風だ。



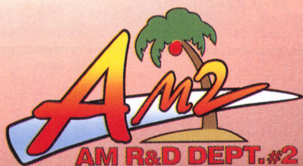


CG表現はさらに繊細に！

高性能基板による豊かなCG表現は、よりリアルなレースをわれわれに体験させてくれる。従来のポリゴン、テクスチャーマッピングの技術だけでは不可能であった「遠くのものがだんだん近づいてくる表現」。それが本作では、とても自然に再現されている。3点の写真は、坂を下り次第にコースの先が見えてくるシーンの連続写真だが、その自然さがおわかりいただけるだろうか。これが「モデル3」の威力だ。見た目に派手なゲーム画面ばかりでなく、このような細かい演出にも本作のきめ細かさや美しさをうかがい知ることができるのである。







逆転の発想!

「守った者」が勝つ!!

COMPLETE. VF3

～完璧版&オールアバウト「バーチャファイター 3」～

FINAL!

1997年は『バーチャファイター 3』の年だ!

1996年の秋に登場し、全国のアミューズメントへの進出を完了しつつある『バーチャファイター 3』。
1997年の 2 月には全国大会&国際大会の開催も控えている。
さらに、時期未定ながら、ついに(というか、とうとう)サターンへの移植も発表された。発売はいつなのか?
どうやら、まだまだ『VF 3』に熱風はおさまらないようだ。

Virtua Fighter 3



完璧なる防御こそ
勝利への道である!!

守りの極意

的確な判断で攻撃を未然に防ぐ

どんなに攻撃が巧みでも、防御をおろそかにすれば相手の反撃に対処できなくなり、勝てるものも勝てなくなってしまう。それぐらい重要なのが防御だが、ひと言で防御と言っても「上、中、下段攻撃をガードする」、「ダウン攻撃を前転、後転、横転で回避する」、「上、中、下段攻撃をエスケープボタンで避ける」などと幅広い。また防御の意味には、技術面ばかりでなく、劣勢の立場でも負けない、精神面での防御も含まれるだろう。それら防御の中でも、特に重要なのは、修得することによってすぐに効果が現われる技術面のものである。もし、攻撃を防御する場合に的確な判断さえできれば、どんなに素早い連続攻撃も「この攻撃に対しては、この動作を行えば防ぐことができる」という考えが瞬時に浮かび、防御後の攻撃もよりスムースにできるはずだ。



◀回避には「ダウン攻撃を回避する」、「よろけ状態を回避する」、「強制状態を回避する」ケースなどがある。使われる技によっては回避手段が変わるので、それぞれに対応した回避を修得する必要がある。

守りの"三種の神器"



◀上段、中段といった攻撃は、エスケープボタンにより、奥または手前に避けることができる。ただし、足払いのような下段の回転系の技は、避けるタイミングが難しく、ほぼこちらのエスケープを追尾してくると思って間違いない。



◀攻撃には上段、中段、下段といった3種類の攻撃属性がある。それらはそれぞれ、上、中段攻撃は上段ガード、下段攻撃は下段ガードというように、有効なガード位置が決まっており、的確にガードできれば普通ダメージはない。

回避の極意

よろけ・ダウン・強制状態を回避する

よろけとは、しゃがみ状態で中段攻撃がヒットしたときなどに起こる体勢を崩した「ふらつき」状態のこと。アキラの順歩翻胯などの、ガード崩し技がヒットしてもよろけは起きる。このよろけは、ふらついたらすぐにレバーを素早く動かしボタンを連打すること（通称レバガチャ）で回避できる。このとき、ガードを押しておけば、その後の攻撃も回避できる。また、ダウンに対しても、このレバガチャは回復を早める効果があり、相手のダウン攻撃に対しては、横転すれば置き攻めも回避できる。強制状態は、ジェフリーのヘルバンクハンマーなどがヒットしたときに起こる、強制的にしゃがまされた状態で、強制状態中にレバーを前か下方向に入れると下段投げをされるので、レバーを後ろかニュートラル（どこにも入れない状態）にして回避する。



▲しゃがまされたら、レバーを後ろかニュートラル（どこにも入れない状態）にし、下段投げを回避する。

▼相手のダウン攻撃は、前転以外の回転起き上がりを選択することで、ほとんど回避することができる。









◀中段攻撃、ガード崩し、はらい、いなしがよろけ状態を起こす技。よろけたらすぐにレバガチャを行ない、相手の攻撃前に回避する。レバガチャはガードボタンを押しながら行なうことで回復後に攻撃をガードできるがそのときは投げ技が回避不能。

回避㊙テクニック 起き上がりを確実にして、防御を極める

ダウンから、ガードボタンで横転起き上がり、パンチボタンで起き上がりスピードが早い起き上がり、キックボタンで起き上がり攻撃になる。さらに、レバーを左右に入れることで、それぞれ前転、後転し、上下方向ならば跳ね起きになる。だが、前転は相手に近づくことができる利点はあるが、中、下段攻撃で攻撃される欠点もある。ゆえに、起き上がりは後転、横転が基本となり、ガードボタンを押しながら起き上がることで、攻撃を重ねられてもガードができる。このとき、相手の攻撃が当たらないと判断したならば、ディレイをかけた起き上がり攻撃により、防御から攻撃へ動作を移すこともできる。



▶前転起き上がりでは、中、下段の攻撃がヒットしてしまう。前転は、攻撃が当たらない遠距離でダウンしたときに使う。



▲ガードを押しながら、パンチボタンを連打して起き上がれば、相手に攻撃される前に立ち上がり、ガードすることができる。また、横転起き上がりならば中段攻撃を回避できる。

ガードの極意

技を出したあとは、常にガードをする癖をつけておく。ガードをすることにより、固有技や連続技などの技が出たあとの戻りにキャンセルがかかり、相手の攻撃に対してとっさに防御ができるようになるという効果もある。また、この防御を利用した戦法として「単発パンチ」というものがある。これは、立ちパンチを１秒間隔ぐらいでガードと交互に行なう戦法である。この戦法を使うと、防御が素早くできるうえ、パンチから投げや下段攻撃といった技につなぐことが可能で、攻撃に幅ができる。



▲ガードは確実に行なう。ていねいに、頻繁に押しておけば突然の攻撃にも対応できるようになり、防御は一層厚くなる。また、技のキャンセルとしても利用すれば、効果は倍増する。

ガードボタンを常に押しておく

ガード秘テクニック

葵の「いなし」と「当て身」を封じる

素早い連続攻撃、豊富かつ攻撃力のある投げ技、寸止めを利用した読み合いの駆け引きなどと、葵は技にはこと欠かない。その技の中でも、特に強力なのが「いなし」と「当て身」である。どちらも、相手のあらゆる技を取ってしまうために、ほとんどの人が手を出せなくなり、どう攻撃していいのかがわからなくなってしまうのではなかろうか。その驚異の「いなし」と「当て身」を封じるのが、ガードボタンのキャンセルである。立ちキックにキャンセルをかけたときに、葵が「いなし」か「当て身」のモーションを出していると、「いなし」または「当て身」が成功せず、葵はクルリと後ろを向く。そのあとは、背後投げなり攻撃なりと攻撃を仕掛けることができる。





▶「いなし」か「当て身」をされる瞬間にキックにキャンセルをかければ、葵は後ろを向いてしまう。葵が振り返らないうちに、出が早い技で攻撃を仕掛けるのがポイントである。

エスケープの極意

エスケープ（避け）は、状況によって使い分ける必要がある。どういうことなのかというと、基本は相手の前に出ているほうの足側に避ける。そしてパンチやキックなど、出の早い技には先読みするぐらいの早さで出す。ドロップキックやステップラウンドキックなどでは、技を見てからでも避けることができる。さらに、旋風牙などの回転系の技も避けることは可能（シビアだが）。このときの避けの方向は、基本とは逆で、足が出ていない方向へ。エスケープのタイミングは技が出た瞬間である。

相手の攻撃を読み避ける



▶ラウの足がこの位置のときに、エスケープボタンを入力。ラウの足が前に出ていない方向へ避ければいいのだ。



◀このとおり回転系の技も避けることができる。避けさえすれば、回転系の技は出したあとの隙が大きい。反撃可能だ。

エスケープの秘テクニック

避けは防御に組み込むだけではない

避けは、相手が出した攻撃を避ける防御的側面が大きい。しかし、避けを攻撃の一部として活用できれば、今まで防御の一形態に過ぎなかった避けの戦法に違ったものが見えてくる。攻撃的な戦法とは、例えば、ＰＰＰＫなど連続で出る技を途中（ＰＰＰ）で止め、相手の反撃を誘発して避けを行ない、避けから攻撃をするものなど。ＰＰＰにディレイをかけたり、葵なら寸止めをかけたりすることで、相手に反撃をするチャンスを与えると、避けのチャンスは増える。

▼ＰＰＰでまず、相手を攻撃する。このときにディレイをかけ、ゆっくり技を出すと、相手は反撃がしやすくなり、攻撃を誘発できる。



◀ＰＰＰ後、攻撃が一段落したと思ったアキラはチャンスとばかりに攻撃に移る。その攻撃に合わせて、避けを行なうのだ。





▶避け後、相手が硬直しているところを投げや浮かし技で攻撃。早く攻撃しないと体勢を立て直されてしまう。

守りから攻めに転ずる

よろけ、ダウン、強制状態から、それらの状態を回復するのには時間がかかるため、一度相手の攻撃をガードしてからでないと反撃ができない。ガード後は、どの状態のときでも相手は、チャンスだと思い大技を仕掛けてくるので、技が出たあとに大きな隙ができる。その隙をねらい、攻撃に転じる。

パイやラウのPPP↓Kのような連続技をガードすれば、相手に大きな隙が生まれるために反撃のチャンスができる。特に下段をガードできれば、ウルフや鷹嵐、葵、ジェフリーは下段投げの大技も決めることができる。しかし、投げ抜けをされる恐れもあるので、中段キックと併用することを推奨する。

相手の攻撃を読み、避けが成功すれば確実に攻撃のチャンスはできる。避け後は、相手の横を取ることが多く、投げにいけばたいてい横投げになる。また、打撃技は避け後すぐに中段などで攻撃した場合カウンターとなり相手を浮かすことができるが、正面でカウンターで浮かしたときに比べ、若干高さが低くなってしまう。しかし、横からでも空中連続技は十分にねらうことができる。



▶ラウの連環転身掃脚（PPP→K）は確実にガードしたい。しかし、ラウもPPPで止め、中段技に変えたり、ディレイでガードのタイミングをずらしたりと、対策を講じてくるはずだ。簡単にはガードさせてくれない。



◀投げ失敗のモーションが見えてからでも、投げることができる。強制しゃがみを回避すると、下段投げにきた相手は、投げが失敗するので、逆に投げをねらうことができる。投げだけでなく打撃技を混ぜ、投げ返しを防ぐ。

▲ラウの連環転身掃脚をガードすることができれば、反撃のチャンスが訪れる。下段投げと中段攻撃を使い分け、読み合いに勝つ。そのとき立ち上がるまで待ち、上段投げをねらうのも、相手との駆け引きのひとつといえる。

特報 SEGASATURN POWER UP MEETING'96～'97

「VF3」サターンへ移植決定!!

1996年11月8日。この日、東京のセガ本社にて、関係者、マスコミ各社向けに、"SEGASATURN POWER UP MEETING'96～'97" が行なわれた。その中で、AM２研の鈴木裕部長より、『VF３』のサターン移植正式決定が発表され、「３カ月検討を重ねた結果、きっちりサターンで動かす技術的なメドがついた。AM２研と私が責任を持ってつくらせていただくので、信じて待っていてください」というコメントがあった。ちなみに発売時期は、'97年の３月には発表できるとのことで、'97年の夏前になることはない（笑）そうだ。

さらに、鈴木部長からは２研の新たなる決意ともとれる「これから（２研）は、アーケードとサターンを50：50でやってゆく」という発言があり、『ファイターズメガミックス』の他に、もう１本年内に発売される隠し玉があるという情報もふまえれば、この発言も真実味をおびてくる。とにかく、年末の２研、そしてセガの動向から目が離せなくなりそうだ。


撮影●猪井貴志

発売時期は'97年3月に発表!!



カウンターをねらい、揚砲を決める

揚砲とは、出が早いうえに出たあとの隙が少なく連続技として使うのに適した技である。また、連続技の最初の浮かせ技として相手を浮かせるだけでなく、浮いた相手をさらに攻撃することもできる。また揚砲は、頭上に向かって突きを出す技であり、見た目からは上段攻撃と思われがちだが、実際は攻撃判定が強い中段攻撃のために、通常攻撃ならばまず潰すことができる。そして、潰された相手は、カウンター扱いになりふだんより、高く浮き、連続技が決めやすい。

アンジュレーション／無
カウンター／有



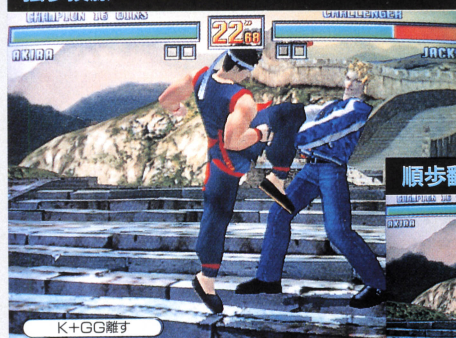




▲揚砲から冲捶、揚砲と決める連続技。カウンターで決めれば、アンジュレーションに関係なく出すことができる。

戦略に組み込めば最高の武器となる

独歩頂膝と順歩翻胯を使いこなすことにより、攻撃の幅を広げることができる。独歩頂膝のコマンドは、慣れるまで出すことすら難しいが、出せるようになれば使いどころは多い。なぜならば、独歩頂膝はほかのキャラで言う膝と同じ性能を持ち、当たれば相手を浮かすことができるからだ。そしてそこからは揚砲などで空中連続技をねらう。また順歩翻胯はよろけをつくることができる投げ技で、よろけた相手を右端脚で浮かせれば、修羅覇王靠華山が決まる。



▲相手の技を避けてから出せば容易にカウンターをねらうことができるので避けてから使う。その後、連続技に持ち込むこともできる。



◀冲捶で相手の硬直をつくり出したところをねらう。よろけ後は右端脚で浮かし、新アキラ3段の修羅覇王靠華山につなぐことができる。

VS AKIRA

突然の貼山靠に気をつける

貼山靠は、避けぎみに攻撃を繰り出してくる技のために、とっさにガードすることが難しい。また、貼山靠を恐れるあまりにカウンターを警戒しすぎ、必要以上にガードを硬くしていると、今度は投げられてしまう。貼山靠か投げのどちらがくるのかがわからないならば、どこで貼山靠が出るのかを知っておきたい。例えば、捜下崩捶や裡門頂肘のあとは貼山靠を警戒しておき、ガードをして貼山靠を防ぐ。そして貼山靠から投げに転じてきたら、そこからは相手との読み合いの勝負となる。



◀カウンターをねらい出すことが多い。隙が大きい技。裡門頂肘などのあとは特に出してくることが多い傾向に。

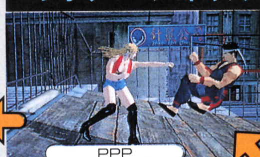
出しやすく、実用性の高い技を駆使

アンジュレーション／無
カウンター／無



サラの連続技は、相手をトーキックジャックナイフで浮かせ、コンボサマーソルトキックで追い打ちという出しやすく、使いやすいもの。トーキックジャックナイフは、2発目のキックがヒットしないと相手が浮かないので、2ヒットしたのを確認してからコンボサマーソルトキックを出す。ほかのキャラに比べ、タイミングが簡単な連続技なので、特に注意する点はない。強いて上げるなら、トーキックジャックナイフ後のコマンド入力を素早くしたほうがいいというぐらいだろう。





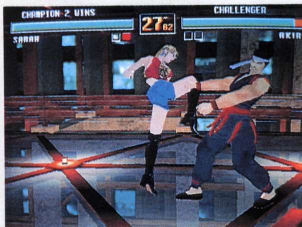


▲↓P+KKは、キックボタンの入力が1回だと、ただのトーキックになってしまう。サマーソルトキックは頼れる技だ。

VS SARAH

ライジングエルボーを止める

ライジングエルボーをからめた連続技が強い。なぜなら、最初のエルボーで相手のガードを崩し、いろいろな技へつなぐことができるので、非常に厄介な存在だからだ。例えば、エルボーからニーキックや、投げなどの2択で攻めてこられた場合は、最初のエルボーを先読みして攻めなくてはならない。対処法としては、ただのPでエルボーを止めるか、エルボーをエスケープしてから攻撃を仕掛けるのがいい。しかし、Pで止めるのは少々危険なので、なるべくはエスケープを使っていく。



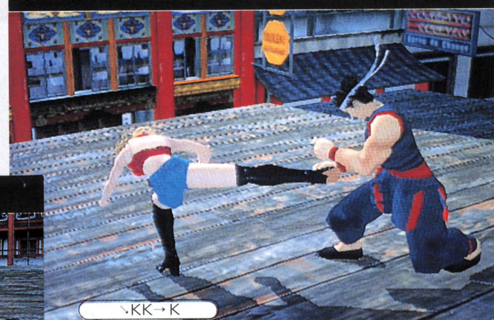
▶エルボーのあとにニーキックという2択で攻められると怖い。とにかく、エルボーをなんとかするのが先決だ。

切れのあるキック系の技で攻めきる

ステップラウンドキックは、見た目は派手なものの隙が大きい。だが、距離をあけて使用するならば奇襲を仕掛けることができるだろう。ただし、多用すると見極めやすい技なので注意が必要である。また、蹴り技でおすすめなのが、イリュージョンジャックナイフ。イリュージョンキックは上段なので、相手にしゃがまれて避けられてしまうが、しめくくりがジャックナイフになっているので、しゃがんだ相手にも攻撃が有効だ。



▲相手に向かって小さくジャンプし、まわし蹴り繰り出す。オーバーアクションなため相手に反撃されやすい。中間距離から使用する。



▲イリュージョンキックかミラージュキックと思わせておいて、ジャックナイフキックという上段と中段を混ぜた技である。







▲ビート＆ナックルスピンを、P＋KPまでで止めてサマーソルトキックにいく。鷹嵐には決まらないが、他キャラならOK。

3割確定の基本コンビネーション

アンジュレーション／無
カウンター　　　　／無

サマーソルトキックの攻撃発生時間が短くなったことで、安定した空中コンボが増えたジャッキー。今回あげている空中連続技もすでに対戦では基本になっており、その確実性の高さは折り紙つきだ。アンジュレーションやカウンターといった要素にあまり左右されないのもジャッキーにとってはありがたい。



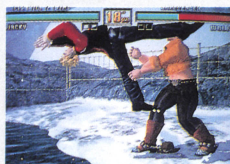
ジャッキー・ブライアント

注意点は足の位置で、相手が右足を出している時は左足を前に、逆の場合は右足を前にした、「逆足」状態がベター。この状態だと連続技が決まりやすい。

VS JACKY

万能キャラの死角を突く

技の威力、速度ともに安定した性能を誇るジャッキーとの対戦は、ほかのキャラを使っているプレイヤーにとって頭の痛いところ。パンチの早いキャラなら、単発パンチでジャッキーの攻撃を止めることができるので、常に先手をとるよう攻撃して、相手のリズムを崩してしまう。シュンや鷹嵐は、上、中段をかわすモーションがある攻撃（栽腿脚や罷爪）を多用して、ジャッキーの強力な中段を潰し攻め込む。サマーソルトキックの隙も突く。



▲出の早いサマーソルトも、失敗すると、ほぼ反撃不可能に。立ち直らないうちに強力な反撃をせよ。



▼通常投げ、コマンド投げ、背後投げと、投げ技も多彩。これは背後投げのフェイスクラッシャーだ。

フェイントやディレイで相手を引っかける

モーションがよく似た連続技が多いジャッキー。これを利用することで、フェイントやディレイを使って相手を翻弄できる。例えば、フェイント技として、ライトニングストームを1、2発目で止めて、ニーキックやサマーソルトキックへと移行させてみると、ここで反応して反撃して来る相手は宙を舞うことになる。相手に読まれやすい技も、フェイントを織り混ぜることで、実用的になってくるのである。



▲ダブルスピニングキックは、ディレイ受け付け時間が比較的、長めになっている。遠目の間合いから使い、相手を引っかける。



◀最後が上下段の2択になるため、しゃがみ込まれることが多いライトニングストーム。フェイント技としては有効だ。

リオン・ラファール

素早い動きで相手を翻弄する

アンジュレーション／有
カウンター　　　　／有

ぜひ使ってほしい連続技に、後掃腿（↓K＋G）や下旋腿背転（←←K＋G）からの背歩掃手がある。背歩掃手はヒットすると相手を自分側に引き寄せることができるという特殊な技で、そこからさらに縦跳穿掌（↑P＋K）、落穿手（↓P）や、勾手提膝（→K）、盤肘（→P）、落穿手などをつなぐことができる。使い方としては、エスケープ後や、遠い間合いから見せ技として牽制に、または、背歩が当たるぐらいの間合いで出し、ディレイぎみに勾手提膝を出すと当たりやすい。





▲リオン唯一の素早い連続技。そのスピードは、連続でヒットすれば、相手は何をされたかわからないというほどである。





▲騰空撃掌の後に穿弓腿を出しておく。アンジュレーションと相手の起き上がり方で、二度攻撃ができる場合もある。

多様な技を駆使して、柔軟に攻撃を加える

リオン使い待望の立ちダウン攻撃が落穿手である。あと数ポイントの体力を奪えずに、涙を飲んだリオン使いは多いのではないだろうか。ダウンした相手に、とどめの一撃として思う存分に使ってもらいたいものだ。騰空撃掌（↗P）と、落踵脚（↑P）は、ヒットさせるのは難しいが、その後の攻防を楽しむつもりで使っていってほしい。戦法としては、基本的には出が早い技を使いつつも、同じ技ばかりに偏らないようにすることである。



VS LION

強力な下段技に注意して闘う

リオンの下段キックである穿弓腿（↙K）は、避けたと思ったところを2段目の足に当たって、あえなくダウンということがよくある光景のようだ。特に、スタート直後に穿弓腿がくるというものがいちばん多いケースだが、盤肘（→P）のあとや勾手連捶（PP）のあとにもくる場合がある。連敗しているときなど相手のパターンの繰り返しにやられている可能性があるので、冷静になって、相手がどの技からの穿弓腿を得意としているのか、見切ることが大事だといえるだろう。



◀技の出が早く、硬直も短い穿弓腿は、どんな技のあとに出してくるのか、見極めることが必要である。



相手を浮かせる技は、立ち状態の普通のキック、高蹴腿である。この高蹴腿で相手を浮かせたら、再び燕子双掌で相手を浮かせ、連環転身掃脚でトドメを刺す。ポイントとしては、最初の高蹴腿から燕子双掌へお手玉のように浮かし、技がヒットしたら素早く次の技の入力をすること。また、最初の高蹴腿がアンジュレーションやカウンターでヒットした場合、Kを2回にし虎燕煽脚へ変更可能である。そうすれば、ヒット数がアップすることになる。

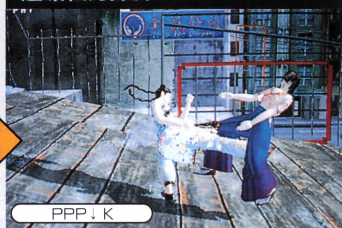
カウンターならヒット数アップ!!

アンジュレーション／有
カウンター　　　　／無





▲アンジュレーションありやカウンター高蹴腿ヒット時には、もう1発Kを追加できる。それ以外は高蹴腿1発まで。



投げ技を有効に使い相手を倒そう

パイは、しゃがんだ状態から投げられる技を持っているため、相手の攻撃をかわしつつ投げることが可能である。空烈天鳳がそれで、しゃがんだ状態からのコマンド入力なため、これが可能なのである。相手が上段攻撃を仕掛けてきたらチャンスなので、下段投げをねらっていく。ほかにも飛燕翻跨や燕風輪翔で相手の後ろへまわり込み、背後投げである春燕掛塔で投げ飛ばすのもいい。パイには、背後へまわり込む技もあるので、背後からも投げたい。



▲相手を後ろへ投げ払うような技。相手の背後へまわり込まなければできないので、飛燕翻跨や燕風輪翔を使い、後ろへ移動する。



▶しゃがんだ状態から相手の腕をつかみ背負い投げる技。P＋Gと違いしゃがんだ状態でないと使用できない下段の投げ技である。

VS PAI

手数とスピードで攻めてくる

素早い動きを武器に闘うので、動きが速すぎて先が読めない。その戦法もPPP↓Kという下段系にしてもいいし、PPPからの投げにいってもいいという、マルチキャラクターなのだ。また、攻撃を仕掛けると、いなし的に攻撃を受け流してしまう、はらい（→P＋K）技まで持っているのだ。これらの対処法としては、攻撃をしかけてきたら、エスケープで軸をずらして、反撃するのが有効となる。はらいは、上段パンチ系の技以外には無力なので、素早くリーチの長い技で対抗する。



▶はらいは、相手の上段パンチ系の攻撃を無力化する。いなしと違い、よろけはともなわない。

運ぶ距離が長く、リングアウトも狙える



中段蹴りからの連続技である穿脚連還虎掌。これは、地上で使っても強力なうえに、空中コンボにも組み込める。また単体でも、中段蹴り部分で浮いた場合は確定するので、一気に入力すること。それから、斜上掌や双虎烈破で浮いた場合も、高い確率で決めることができるが、連還虎燕掌で浮かしたほうが確実だといえる（慶嵐以外）。しかもこのあと、連環転身掃脚も、状況は限定されるが入れることが可能。PPPKは全部ヒットしない最後のKが当たる。

アンジュレーション／有
カウンター　　　　／有



▲穿脚連環虎掌は、入力がシビアである。慌ててやると、中段蹴り、虎槍掌となる場合があるので落ち着いて確実に。





VS LAU

猛攻をしのぐ、一瞬の判断力が鍵

現時点で、最強キャラとささやかれているラウ。ある程度の技術を持ち、しかも連打系で押してくる相手の場合、倒すのは至難の技だろう。比較的闘いやすいのは、スピードで勝るキャラを使い、ラッシュに割り込む方法。だが、相手によっては、Gで連続技をキャンセルしているので、切れ目が見極めにくい。Eで避けても、回転技を出されたり、追尾されてしまえば無力である。これには、早めに相手のクセをつかみ、先読みを成功させることで先手を取り対抗するしかないのだ。



▶ラッシュの途中で、投げが来ることも。ただし、柳手掛塔後は、レバガチャ＆ボタン連打で回復は可能である。

より高く浮かし、文字通り昇天させてしまう

空中連続技が、きれいに決まった瞬間。この快感のために、ラウを使う人も多いだろう。ラウには浮かせ技も多く、いちばん高く浮くのは双虎烈破だ。ヒット後は、PPGKKが安定して入る。しかし発生が遅く、硬直も長いのが欠点。そこで、浮かせ直しには、連環虎燕掌の2発目の双虎烈破がいい。これは斜上掌部で浮いた相手に必ずヒットしてくれるのだ。斜下掌P（連掌）のあとも、浮きが低いようなら拾ってみるといい。うまく当たれば、上の欄で紹介した連続技が可能なはずである。



▲斜上掌をわざと当たらない距離で出し、反撃しようとした相手にヒットさせる。試してもらえばわかるが、引っかかる相手は多い。



▲空虎脚ヒット後は、Pを押すだけで自動的に斜下掌が出る。カウンターで浮いていれば、そのまま連掌転身掃脚が確定し、必ず入る。

ウルフ・ホークフィールド

技数でなく、パワーで押す

パワーキャラのため、連続技が少ないウルフ。しかし、この連続技は技さえ入ってしまえば強力なものだといえる。相手をショートショルダーで浮かせ、Pのストレートハンマーからスクリューラリアート（1発目で止める）で追い打ち。その後、フロントロールキックでフィニッシュ。この図体で、これだけの技が入るだけでも驚きだが、アンジュレーションありでカウンターの場合、スクリューラリアートも2発入ってしまうのだ。

アンジュレーション／有
カウンター／無

ストレートハンマー

P

◀通常の場合はスクリューラリアートを1発で止め、アンジュレーションありなどの条件下でのみ2発入れる。

ショートショルダー



スクリューラリアート



フロントロールキック



VS WOLF

強制しゃがみが驚異

トマホークチョップがヒットすると、強制的にしゃがみ状態なってしまい、下段投げのダブルアームスープレックスで投げられてしまいがちである。これを返すには、しゃがんだ後に、レバガチャで回復し、すぐパンチを出すか、レバーを↓以外に入れる。また、決まればダメージが大きいジャイアントスイングは、必ずねらってくるはずなので、ウルフと対戦する前には、投げ抜け（←→P+G）を確認しておきたい。



▲強制的に相手をしゃがませる技。トマホーククラッシュからの連続技には、十分注意して闘おう。



▼強制しゃがみから下段投げをねらわれたときは、下段パンチかレバーを↓以外に入れ回避する。

ガード不能から、壁を利用した技まで

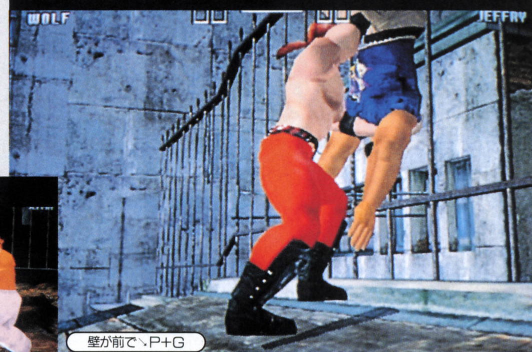
やはり、プロレスラーということで豪快な技が多い。アックスラリアートは、ガード不能という上段系の技。相手が何もしないで立っていたら、叩き込んいきたい。ただし、上段系の技なので相手にしゃがまれてしまうと空振りになってしまうので、乱発しないようにしよう。相手の後ろが壁だったら、ウォールボディスラムをねらっていく。相手が壁ギリギリに立っていないとできない技だが、逆にそう簡単にできない技だからこそ一度は決めてみたいのが人情でもある。

アックスラリアート



▲腕で相手の首をカッ切ってしまうように殴り倒す技。ガード不可能という技だが、相手にしゃがまれてしまうと空振りになる。

ウォールボディスラム



▲相手を一度壁に叩きつけてボディスラムをする技。相手が壁側にいないと使用不可。条件は厳しいが、一度はねらってみたい。

ジェフリー・マクワイルド

ダメージの大きい膝で相手を浮かす

浮かしの定番、膝からの連続技（ちなみにジェフリーの膝はニーアタックという）の入力コマンドは→Kと簡単で、もしガードされたとしても、投げ技や下段パンチで防御に移れるのは、対戦で心強い。このニーアタックを使った写真の連続技は、決まる条件がアンジュレーションあり、カウンターありと厳しい。そこで、カウンターで浮かずに、低い浮きから連続技をねらうには、ニーアタックから下段パンチ、そしてミドルヘルスタップへとつなぐ。

アンジュレーション／有
カウンター／有

ニーアタック



ニーアタック



▲ニーアタックで浮かしてから再度ニーアタックを決め、さらにミドルヘルスタップへ続ける。技と技のつながりがリズミカルな連続技である。

ミドルヘルスタップ



チョークスイーパースイング



▲背後から相手の首を絞めて、ウルフのジャイアントスイングの様に回転させる背後投げ。一度は決めてみたい大技のひとつ。

背後を取って投げ技で相手をしとめる

相手の背後を取ることで、ジェフリーの戦力は数段アップする。そこで、背後攻撃をざっと紹介すると、相手の背後を取るには、打撃技のトルネードハンマーと、投げ技のバックスロー（↙P+G）がある。どちらも決めた瞬間に、前ダッシュで相手に近づかないと間合いが開いているために背後攻撃が成立せず、相手は振り返ってしまう。背後攻撃は、チョークスイーパースイング、またはヘルバンクハンマー（↓P+K）で相手の動きを固めてからのバックブリーカーがねらえる。

トルネードハンマー



◀相手を殴りつけて背中を向かせ、背後を取ることができる打撃技。背後からは、打撃技と投げ技のどちらもねらうことが可能である。

VS JEFFRY

背後攻撃には万全を期して対処する

ジェフリーに背後を取られたときには、すぐにエスケープボタンを連打して避ける。しかし、ただ避けるだけでは打撃技は回避できるものの、投げ技を回避することはできない。そこで、ジェフリーが多用しそうな投げ技、スプラッシュマウンテンなどを読み、避け中に投げ抜けコマンド（↙P+G）を入力する。これで、打撃と投げの両方を回避できる。そして、回避した後ジェフリーの横または背後を取ることができ攻撃が優位に行える。回避後、間を開けずに攻撃する。



▶対処法を知らないと永久に食らい続けるヘルバンクハンマー。これもエスケープで避ければOKである。



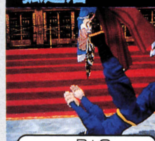
弧延落からの多彩な攻撃を駆使

カゲの連続技は、弧延落にはじまり弧延落に終わるといっても過言ではない。写真で紹介している比較的オーソドックスで入りやすい弧延落からの幻葉、弾拳、裏水車のほかにも、距離を運ぶのなら、弧延落から浮身膝蹴り、葉重ね、Eダッシュ、地滑りがおすすめできる。後者はタイミングは難しいが、葉重ねからレバーを前方向に入れっぱなしにしておけば比較的きめやすいだろう。ただし、地滑りが抜けて自分がリングアウトになることも。

アンジュレーション／無
カウンター／無

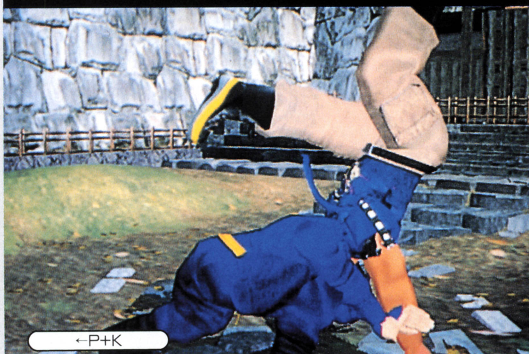


◀幻葉は遅過ぎず、早過ぎず。強いていえば相手の高さが、自分の頭1つか2つ分空けた位置まで落ちて来たときに当てる。



弾拳
P





▲小手返しを単発で使っても効果はない。キャンセルをかけ、ほかのキャンセルからの技もからめることで、威力を発揮する。

避けとキャンセルでトリッキーに闘う

弧延落をねらっていくときは、それまで布石としてトリッキーな技をからめていくといいだろう。例えば、PPキャンセルからの小手返し、あるいはしゃがみPからの岩斬破、しゃがみPからPPキャンセル影刃が、相手の反撃を誘いカウンターがねらえる。それから、相手の出足側に避けてからの小ジャンプキックや、旋風蹴り、地走りは直線的な攻撃をしてくる相手には有効である。特に地走りは、自分の引き足側に避けて出すことで、相手の背後にまわり込み攻撃できる。



◀攻撃判定が強い技で、鷹嵐以外はダウンが奪える。エスケープとの併用で猛威を奮うことだろう。

VS KAGE

下段と中段の2択に対処すべし

カゲの蹴り、例えば流影脚と裏水車などは、技の出初めのしゃがみモーションが類似しているので、惑わされることが多い。これは、相手の技の傾向を見て判断するしかない。それから問題になる弧延落対策としては、弧延落の投げ抜けコマンドである←P+Gを基本の入力としたい。投げ抜けのタイミングは、他の投げ抜けと同様にシビアなので、投げがくると思ったら入力しておくといい。そうしておけば、読みがはずれて、他の投げだったとしても、弧延落より被害が少ないだろう。



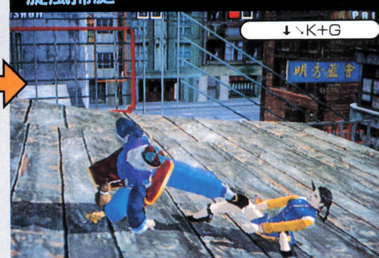
▶小ジャンプキックと同じく、地走りもエスケープから繰り出されると怖い。的確なガードのあとは投げで対抗だ。

アンジュレーション／無
カウンター／無





▲挑腕撩拳から浸歩酔硬手、旋風掃腿の連続技。酒を飲みスピードとパワーアップをはかってから決めれば、相手の脅威になる。





酒を飲めば威力倍増

挑腕撩拳は、カウンターで当たったときの浮きが、浸歩酔硬手などの浮かし技よりも高い。そして、空中連続技として浸歩酔硬手、旋風掃腿とつなぐことができる。また、挑腕撩拳は当たりさえすれば、カウンターでなくとも連続技が成立する。それから、この連続技は挑腕撩拳を浸歩酔硬手に変え、浸歩酔硬手から浸歩酔硬手、そして旋風掃腿という連続技にすることもできる。ちなみに旋風掃腿は、酒を1杯飲むと↓P+Kでも出せるようになり、連続技が決めやすくなる。

VS SHUN

コミカルな動きを封じる

上段なのか中段なのか分からず、ガードができないといった動きをするシュンをあまり見かけないために、シュンは侮られているが、それは違う。酒を飲み、スピードとパワーをアップ、飲酒技を駆使して暴れまくるシュンは恐ろしい力を秘めているのだ。そうしたシュンと闘うには、まず第一に酒を飲ませないこと。シュンは間合いが開くとすぐに酒を飲むので、間合いを開かずにたえず小技で牽制しておくようにする。そして、こちらから1手でも多くの技を出し、戦闘を優位に進める。



◀攻撃がヒット。ダウンしている最中にも、酒を飲まれてしまう。そうなるとさらにシュンの動きが機敏になる。

惑わしてから攻撃に移る演出

上段蹴りから下段パンチを繰り出す連蹴背下掌は、動きが速いために攻撃の主力として使える。この技は、しゃがみ動作などの滑稽な動きで相手を惑わしたあと、相手の動きに隙が生じたところをねらうことが可能。それから、滑稽な動きは何もしゃがみや寝るといった動作に限らず、仰飲連環単脚などといった技を使うことによっても出せるので、攻撃しつつ相手を惑わすこともできる。さらに、その行動の随所に酒を飲むといった動作も加えていけばシュンの動きは、まさに酔拳になる。



▲上段まわし蹴りを2回出してから、素早く下段パンチを出す連携攻撃。動きが速く、ガードされにくいので多用できる。



▲上段パンチから中段パンチ、中段キックと連続で出すことができる連携攻撃。最後の中段蹴りは、倒れ込むように繰り出される。

アンジュレーション／無
カウンター　　　／有

袖伸剣



連突草薙

↓K

▲袖伸剣で浮かせ、寸止め可能の連突草薙につなげる。なんとこの連続技は、最後にダウン攻撃の雲水まで入ってしまうというもの。

雲水





梅小路 葵

ひとつの技に固執せず、寸止めを活用する

葵の連続技は、途中で寸止めして、打撃技と投げ技の2択にするという使い方ができる。ちなみに、写真の袖伸剣からの連突草薙、雲水も連突草薙が寸止め可能なので、そのまま草薙まで出し切る、あるいはそこで寸止めして投げにいくという使い方ができる。また、その他の連続技としては、PPキャンセル（G）←←P＋Kの、パンチ×２からの上勢柳扇掌が最初のパンチのあと、反撃に移った相手に避けぎみの掌底が入る。また、PP➡PPの最後のPを寸止めするのも有効である。

VS AOI

当て身には攻撃を散らして対処

葵の当て身は、上、中、下段の技に対応することができるという死角がないもの。それには、攻撃を上、中、下段に分散させ読まれないようにして対抗する。また、草薙は間合いを詰めようと踏み込んだところへくると驚異である。頭の中では、いつも草薙がくるかもしれないと警戒する意識を持っておき、不用意に間合いを詰めたりしないほうがいい。草薙を含む、連突草薙なども寸止めされると怖い。とにかく、よろけを誘発する技を使って一気に勝負に出て、葵の手数を減らすことだ。



▶草薙は、素早い回転系の下段蹴りで、出が素早いうえにエスケープにも強い。いつきてもいいように心せよ。

寸止めと当て身の駆け引き

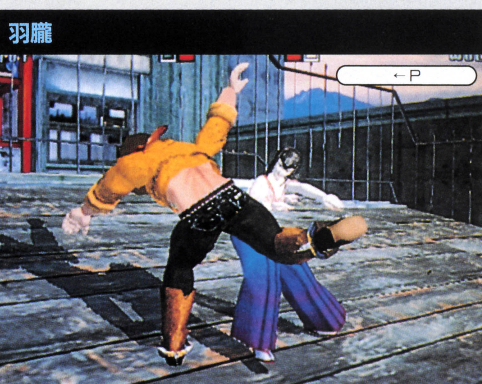
やはり葵なら、寸止めを駆使して相手を翻弄しつつ、攻撃は当て身で自在にさばきたいもの。それには、しゃがんでいる相手を立たせることができる鳳凰手（↘P＋K）でしゃがみを誘い、しゃがんだら下段投げ、しゃがまなければ草薙（↓P＋K）か上段投げなどという、寸止めを利用した２択が有効である。とにかく葵の闘いは、寸止めで相手をどうううまく騙すかなので、いつも同じ技で寸止めするのではなく、ディレイも組み合わせて相手に読まれない工夫が必要である。

合気投げ



◀葵の技は素早いものの、一撃一撃の攻撃力は大きくないという傾向にある。そのため葵にとってダメージの大きい投げ技は重要。

羽朧



▲羽朧は、上段の攻撃をいなすことができる技である。いなしは当て身と違い攻撃力はないが、そのあとに大技をねらうことができる。

鷹嵐

空中コンボはタイミング次第で決まる

鬼殺しカウンターヒットからの空中コンボがねらいやすい。なぜなら斬撃よりも技を出したあとの隙が少ないために、追い打ちが決まりやすいからだ。ある程度の距離で置いておき、相手が空中に浮いたら丸太膝や、けたぐりで追い打ち、通常のヒットならば喉輪へと使い分ける。基本的にジャッキークラスの体重までは安定して右の空中コンボがねらえるのだが、ジェフリー、ウルフなど重量級には決まりにくい。この２キャラには、浮いた直後にけたぐり、ダウン攻撃をしたほうが確実だろう。

アンジュレーション／無
カウンター　　　／有

斬撃（鬼殺し）

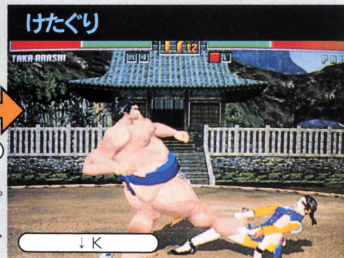


突っ張り



▲難易度は少し高めの空中連続技。この後にダウン攻撃が入れば、いっきょに半分近い体力が奪えるが、成功率は低いものとなっている。

けたぐり



氷柱割り



▶タイミングがシビアな投げコンボ。鬼殺しヒット後　ワンテンポ置くぐらいで入力する。

◀強制的に相手をしゃがませる中段攻撃。ウルフのトマホークフラッシュとは違い、ここから下段投げをねらうことはできない。

ポイントを絞った打撃と投げで勝負に挑む

アーケードで「鷹嵐が弱い」といわれるのには、大きく分けてふたつの理由がある。そのふたつとは、打撃技の攻撃力発生までの時間の長さと、カウンターヒットに対するもろさだ。この弱点を補うためにプレイヤーがすべきことは「ポイントを絞った攻撃」である。すなわち、上下段の単発突っ張りから投げに持ち込み、鷹嵐に有利な間合いをつくってから、鬼殺しや氷柱割り、露払い、肘当てなどで攻撃する。連続突っ張りや勝ち上げは出が遅い技の代表格なので、乱用は避けたい。

喉輪

（鬼殺しヒット後）→P+G

VS TAKAARASHI

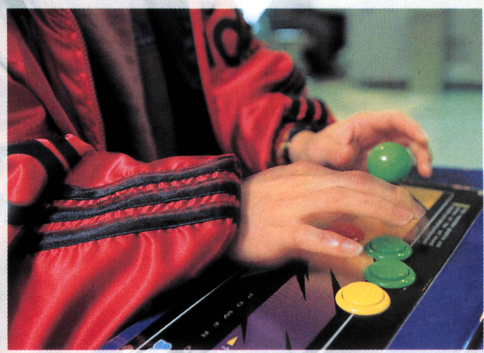
長いリーチと突然の突進に注意

鷹嵐は全キャラ中最も移動速度が遅いので、近づくのはさほど難しくないが、下段突っ張りを連発されるとさすがに近寄れない。しかし逆に言えば、近づきさえすれば、カウンターが取りやすく闘いやすい相手ということ。あとは、ガードにさえ気をつけれは怖い相手ではない。ニーキック系の技を持つキャラなら、それを使って飛び込めば、鷹嵐にカウンターヒットさせ、そのまま投げてしまうことも可能。手数の多い葵、パイ、リオンなら、密接して上下段を打ち分けるのもいい。

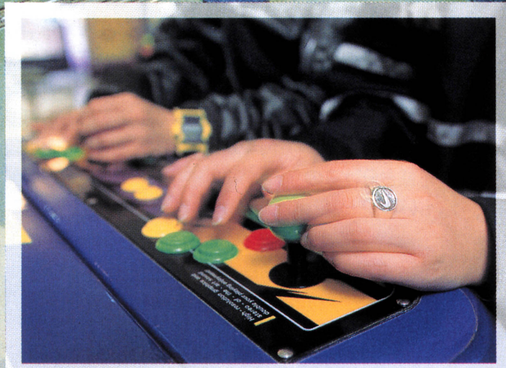


▶下段技の露払いは、１発目が当たっても２発目を下段ガードすれば反撃可能。また、しゃがみ投げも有効だ。

『バーチャファイター3』に美女レスラー3人組が挑戦状!!



ひーちゃん'S(JWP)のバーチャファイター3体験記



「『VF 3』って、かなりリアルな動きしてますよね？
けっこう、本職の格闘家がみても"この動き、スッゴ～イ"
なんて言いそうですよね。女の子キャラ(葵)も増えたし、
新しいファンにとっても、興味つきないっスよねぇ」
「じゃあさ、実際に格闘しちゃってる女の子たちに
プレイしてもらうっていうのはどうでしょう？」
ということで、こんなことになっちゃいました……。

撮影●山崎友也　取材-金井覚

格闘家は『VF3』をどう見る？ そのリアルさを徹底検証してもらう

'96年夏にリリースされて以降、早くも格闘ゲームとしては最高峰の域に達した感のある『バーチャファイター3』(以下VF3)。その圧倒的な支持の最大な原因は、やはりリアルさである。それはポリゴンのビジュアルもしかりではあるが、12人＋1のキャラクターたちが繰り出す技の数々に、有無を言わせぬ説得力がある点も大きい。

が、しょせん格闘技には素人である僕たちには、本当にリアルか否かを判断することは、やはり不可能である。実際に戦いを繰り広げる格闘家が『VF3』の動きを見たとき、果たしてリアリティがあるゲームなのか？　そこで、JWP女子プロレスが誇る人気美女レスラーひーちゃん'S（福岡晶・キャンディー奥津・矢樹広弓）に検証してもらうことにした。

ご承知のとおり、『VF3』にはプロレス技が実に多い。バックドロップ、パワーボム、フランケンシュタイナー、キャプチュード……。なかにはサラ・ブライアントのムーンサルトやウルフ・ホークフィールドのドラゴンスクリュー、ジェフリー・マクワイルドのヒップアタックのようなマニアックな技まで多種多様。

一方のひーちゃん'Sは、ムーンサルトプレスやムーンサルト・フットスタンプなど各種ムーンサルトの使い手・福岡晶を筆頭に、ローリング・ジャーマン・スープレックス（連続してジャーマンを繰り出す荒技）を得意とするキャンディー奥津、柔道出身でサンボの女子選手権にも出場経験のある関節技マスター・矢樹広弓と、若くして技についての権威ばかりがそろっている。『VF3』を検証してもらうためには、まさに最適のレスラー集団であるといえるだろう。

反射神経の良さはさすがレスラー ゲームへの順応は早かった

ひーちゃん'Sの『VF3』との接近遭遇場所に選んだのは、渋谷・道玄坂のプライム内にある『セガ・プライム』。ここは女性用に『VF3』の対戦台が確保されているので、女の子グループで遊びに来ても楽しめる絶好のスポットなのだ。

実際にプレイする前に、ひーちゃん'Sに話を聞くと、いずれも『VF3』経験は皆無だという。そこで、インストラクターにライターの古山智則氏を招き、操作のレクチャーを受けながら、まずはひとりずつ『VF3』に慣れてもらうことにした。ハードな試合の合間を縫い、この取材日直前には、ファンとのタイ・ツアーから帰ってきたばかりの3人。しかし、疲れを見せることなく、3人とも伸び伸びとプレイに興じる。

『VF3』初心者とはいえ、さすがプロレスラー。使う箇所が違うとはいえ、持ち前の反射神経でソツなくこなす福岡選手に、まずビックリ。いきなり1級に認定される。続いての奥津選手は、もう表情からして試合そのものの真剣な表情となり、黙々とプレイ。いきなり初段の実力と認定された。その実力を褒めた時点で、ようやく「そんな強くないですよ、えへへへ」と口を開く。インストラクターも、そののみ込みの良さとセンスに驚いていた。

しかし、矢樹選手は本当に格闘ゲームが苦手な模様。「えー、どうすればいいんですかー……あー、やられちゃいましたー」と、連戦連敗。5級の実力と認められてしまった。一方、福岡選手は「適当にガーッとボタン押してれば、なんとかなっちゃうよ」と、ひょうひょうと語るのであった。

とはいえ、初心者が各種プロレス技を駆使する域には、なかなか達しないのが残念。トータルで2時間近くプレイしてもらったのだが、プロレス技で出たのはバックドロップやブロックバスターぐらい。本当は、柔術の使い手・梅小路葵の柔術テクニックを検証してもらいたかったのだが……。

続いては並んで対戦してもらう練習。基本的には和気あいあいといった雰囲気だったが、時おり格闘家の表情もチラリ。手が空いた選手は、ふたりの戦い方を見てる者もあり、個人的に別のゲーム台で自腹を切って遊んでいる者もあり（占いゲームをやってる選手もいたが）、プレイ開始後1時間が経って、それぞれ準備万端。すっかり『VF3』になじんだ模様。いよいよ、ひーちゃん'S内部抗争ともいえる!? 巴（ともえ）戦に移行することにした。

ひーちゃん'S最強ゲーマーはだれ？ 巴戦で3人がバトルする!!

さて、巴戦とは何か？　話は簡単、3人で総当たりしてもらい、その勝敗の数で優劣を競うルールのこと。JWPを筆頭に、プロレスでは頻繁に使われる戦い方である。奥津選手と矢樹選手も、かつてJWP認定ジュニア王座決定戦において、この形式で争奪戦を繰り広げているので、本人たちも慣れっこの形式だ。

まず1回戦。事実上の優勝決定戦……と呼ぶとある選手に失礼だが、しかし実力では拮抗する福岡晶vsキャンディー奥津戦からスタート。しかし、ひーちゃん'Sのリーダーでもありレスラーとしても4年先輩の福岡選手に対して気をつかったのか？　練習の際の実力が出せない奥津選手。結局は福岡選手の圧勝に終わった。

続いて2回戦。キャンディー奥津vs矢樹広弓戦。巴戦に至る前の対戦練習でも見せたような、リラックスした戦いぶり。矢樹選手と対戦するときばかりは、奥津選手も終始ニコニコ顔。実に"楽しんだ"戦いの結果は、奥津選手が圧倒的な実力差を見せつけた、といったところか。

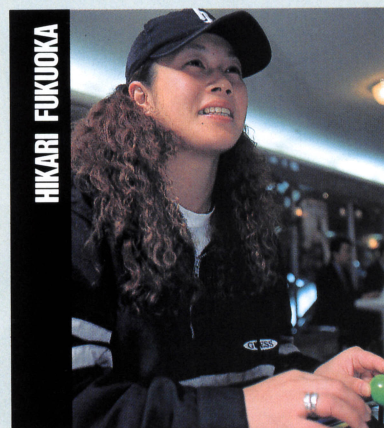
この時点で福岡→1勝0敗、奥津→1勝1敗、矢樹→0勝1敗。次の福岡vs矢樹戦で矢樹選手が勝てば振り出しに戻り、再び繰り返すというのが巴戦のルール。矢樹広弓、果たして大番狂わせを演じることはできるのか!?

……との周囲の期待もむなしく、矢樹選手はアッサリと福岡選手の軍門に下る。この結果、ひーちゃん'S内の『VF3』クイーンは、福岡晶に決定した。さすがひーちゃん'Sのリーダー、格の違いをアピールしたのであった。

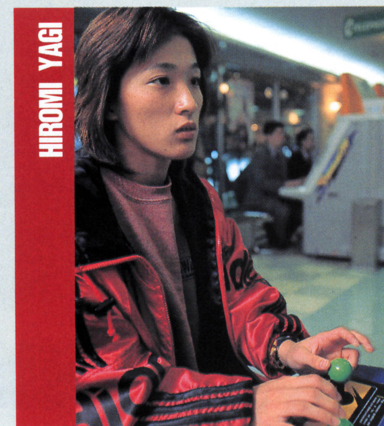
以上、ここまで要した時間は2時間あまり。貴重な時間を割いていただきつつ、すっかり『VF3』漬けになってしまったひーちゃん'Sなのであった。

「ひーちゃん'S」とは何か？

ひーちゃん'Sとは、JWPの第2世代レスラー・福岡晶、キャンディー奥津、矢樹広弓の3人が'96年5月、JWP改革をスローガンに組んだチーム。いずれも、当時は低迷していたような状況だったため、ワラをもつかむような思いで結成された感があったが、連帯することで個々のレスラーとしての資質もパワーアップ。目まぐるしい連携のコンビネーションは、男女の枠を越え、あまりにも華麗のひと言に尽きる。美人ぞろいのJWP勢でも、とびきりの人気者がチームを組んだことでファンの支持も圧倒的。すでに2回ほど、ひーちゃん'S主在興行（3人がメインの大会）を開き、ともに大成功を収めている。キャンディー奥津もケガから再起し、今後が楽しみだ!!


HIKARI FUKUOKA


CANDY OKUTSU


HIROMI YAGI

PART1：練習編

基本的にゲーム好きなひーちゃん'Sではあるが、試合や練習に追われ、ゲーセンに遊びに行くヒマなどない多忙な方々。そこで、まずは『バーチャファイター3』になじんでもらわなきゃ……というわけで、まずは基本的な操作を覚えていただくことも兼ねて練習してもらうことに。レスラーの反射神経は、ゲームでも通用するのか？









①本職でさんざん堪能しているせいか!? VF 3のようなバトル系ゲームはほとんどやらないという福岡晶のような初心者にとってはかなり複雑な操作が要されるため、とりあえずは手ならしとして1時間ほど交代でプレイしてもらう。②キャンディー奥津は最も VF 3向けと見た。初めて遊んでもらった割にはけっこう上手い。試合同様の真剣な表情で挑む奥津の後ろで、ゲーム画面を見る福岡＆矢樹の姿はさながらセコンドのよう。③3人の中では矢樹広弓がいちばん苦手そう。インストラクターの古山智則さん（ライター）に、操作方法を伝授してもらう。それでもチンプンカンプンの矢樹、「ひー、難しいですぅー」。④ひと通りプレイした後、今度はふたりセットで対戦してもらう。この時点ではまだまだリラックスの奥津＆矢樹。

ドロップキックの受け身なんか、ずいぶんリアルだと思った（矢樹）

『VF3』体験も無事終わり、ここでひーちゃん'Sの3人に『VF3』のインプレッションを聞いてみることにした。プロの目から見た技の完成度は？

＊

——最初にも聞きましたけど、プライベートでは自宅でゲームはやられるようですが、格闘ゲームは3人ともあまりやらないんですよね。

福岡「格闘技ものはダメ。操作がわかんないっていうのもあるから。それに私ってパチスロのイメージが強いし（笑）」

奥津「ファンの方にプレゼントしていただいて、格闘技系ゲームのソフトは持ってるんですけど、苦手なんで家ではあまりやらないです。いつもはRPGとかぐらいで」

矢樹「自分も格闘技ものはあまり」

——で、実際に『VF3』をプレイしていただいたわけですが……。ずばり、プロの目から見て技のリアルさとかはどうでした？

福岡「そこまで考えずに気楽にやってた（笑）。でも、教えてもらった技がかかるとオーッと思いましたけどね」

矢樹「細かい動きがスゴいなあと思いましたね。例えば、ドロップキックの受け身なんか、リアルだと思いましたよ」

——好きなキャラクターとかはありました？

福岡「私は影丸。あれしかやってないんですけど。いちばん最初に練習やったときに、周りの人がスゴい技やってたんで、いいかなあと思って」

奥津「私は……お爺ちゃん（笑）」

——ああ、舜帝ですか（笑）。なんで？

奥津「何か……動きが面白いから（笑）」

——矢樹選手は、鷹嵐がお好みのようでしたが？

矢樹「ていうか、お相撲さんがいちばん簡単だったんですよ。すぐ張り手が出るし、威力もあるし。……でも、あの体格でハイキックがいきなり出るのには驚きましたけど（笑）」

福岡「でもさぁ、ゲームって得だよね。いきなり技がかかったりするし」

——確かにダウンしてもいきなり攻撃に転じることができるし。強いて言うならば、そこがリアリティに欠けるところですか。

福岡「でも、ゲームですからね……」

自分のキャラがあっても絶対やらない。ゲームでも負けるのは嫌（奥津）

福岡「やっぱり、初心者には操作の難しさがネックかなあ。操作方法がわかれば、もっといろいろ楽しめたかもしれないけど、わからなかったから」

——そういう意味では、舜帝なんか相当難しいはずなんですけど。

奥津「でも、何か動かしてると勝手に技やってくれるから」

矢樹「初心者には難しいとは思うんですけど、少し難しめのほうが、ゲーマーの方にはやりがいがあるんじゃないかなあとも思いますけどね」

——戦う場所がいろいろ変わるのはどうですか？

PART2：実 戦 編
ひーちゃん'S巴戦でバトルする

3人ともVF 3に慣れてきたところで、いよいよ"巴（ともえ）戦"を開始することに。巴戦とは、3人がそれぞれ対戦することで、だれが勝った回数が多いかを競うルールの戦い方。JWPの試合でもおなじみだ。果たして、ひーちゃん'S内最強のゲーム・クイーンはだれか？　その模様を追ってみよう。



▲まずは、事実上優勝決定戦のニュアンス強い奥津vs福岡戦。ともに表情は真剣そのもの。



▲続いて、かつてJWPジュニア王座を巡って争ったこともある矢樹vs奥津戦。やはり奥津が勝つ。



▲最後に行なわれたのが福岡vs矢樹戦。ひょうひょうとした矢樹につられて、福岡に笑いがこぼれる。

福岡「雪（編集部注・葵）のステージでやったんですけど、すごいやりづらかった。でも慣れると、それが醍醐味なのかもしれないですけど」

――女性キャラクターがふたりしかいないわけですけど、もっと女性キャラがいたほうが良いですかね。例えば福岡選手のキャラとかは？

福岡「そしたら、絶対やる！」

奥津「私は嫌だー」

――例えば自分はダイナマイト関西選手を選んで、奥津選手のキャラと戦うとしますよね。とすると、自分の弱点は自分でわかってるから、ボコボコにしたりして。

奥津「ゲームでも、負けるのは嫌だ（笑）」

ゲームも良いけどJWPも観に来なさい（笑）。絶対ハマるから（福岡）

――ところで、ゲーマーってどう思います？

福岡「申しわけないですけど、オタッキーな感じかな。でも、ゲーマーのほうがプロレスおたくよりカッコ良い気がする（笑）」

――3人ともゲームセンターには行かないんですか？

奥津「自分はすごい好きですけど、行く機会がないんですよ。時間があれば行きたいんですけど」

――ひとりでゲーセンに行ったりとかは？

奥津「ひとりでは行けないです（笑）」

福岡「私は行けるけどな（笑）。牛丼屋さんも抵抗ないし。ファミレスだけかな、ひとりで行ったことないのは」

――普通、女の子は牛丼屋さんのほうが苦手だと思うんですが。

福岡「ファミレスが苦手、というよりは入ったことないんですよ」

――それも珍しい（笑）。例えばゲーセンに行くと、どんなゲームをよくやるんですか？

奥津「UFOキャッチャーとか。ビデオ・ゲームはあんまり」

福岡「ちょっと前までは、4時間ぐらいコインゲームのブラックジャックやってて、6万使ったことがある（笑）。オタッキーだなんだ言っておいて、自分がいちばんおたくかも」

矢樹「自分も、UFOキャッチャーで1万ぐらい使ったことがあります（笑）。あとはカーレースものとかですか」

――では最後に、『ハイパーサターン』読者にメッセージを。

福岡「ゲームもいいけどJWPを観に来なさい、と（笑）。リング調整の間の10分間はゲームしてても良いから」

奥津「技とかゲームで見ただけじゃわからない部分もわかるかもしれないし。やっぱり会場に観に来てほしいですね」

矢樹「プロレスって、実際に来ていただかないと説明のしようがないですから。ゲームでは味わえない快感があるかもしれないんで（笑）、観ていただきたいなと。あと、もし機会があったらゲームを教えてほしいなと思います」

福岡「あっ、ファンの人とゲームをやるってイベントっていいなあ。そういうの、やりたいです（笑）」



▶最後に記念撮影。全敗でヤケクソになった矢樹選手にヒザ十字固めをかけられてるのは、JWPのリングアナ・千葉道也氏。

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

『エネミー・ゼロ』ついに完成!!

新たなスタイルの提案がここにある

インタラクティブとノン・インタラクティブの結晶

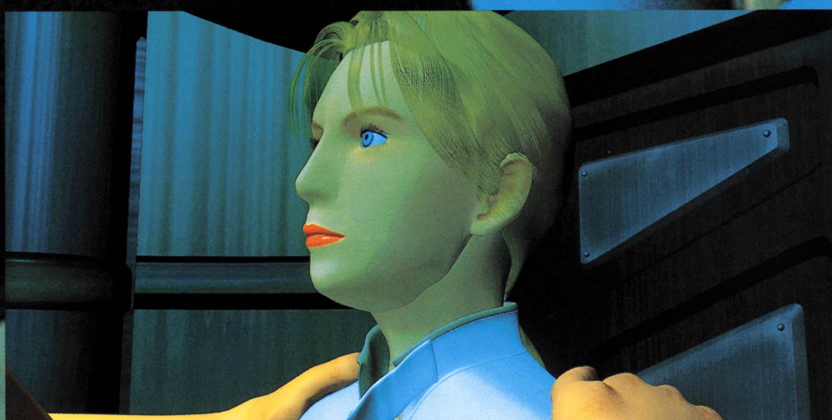
いよいよ『エネミー・ゼロ』の発売が4日後の12月13日に迫った。
プレイステーションでの制作発表と同時に、このゲームを追いかけて１年2カ月。
『D』に端を発した"インタラクティブ・ムービーについての喧々囂々たる論議"には
この『エネミー・ゼロ』という回答をもって終止符が打たれるのだろうか。
今号では同作品の発売を祝し、ディレクター・飯野賢治氏のインタビュー
ディスク０、ディスク１のサンプルROMでのテストプレイ・レポート
ワープ・スタッフによる大座談会の3部構成の大特集で
希代の怪物ソフト『エネミー・ゼロ』のもたらす未知の衝撃に迫る。
インタラクティブとノン・インタラクティブの連結、融合が生む
全く新しいプレイ感覚とはいかなるものなのだろうか。

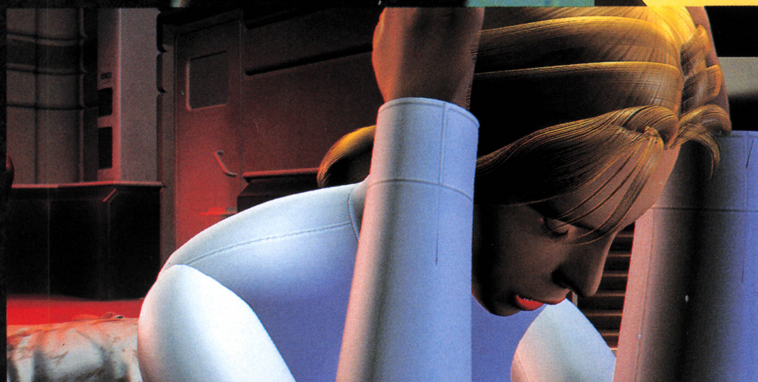
●インタラクティブ・ムービー ●全年齢推奨
●ワープ ●12月13日発売
●定価¥6、800（４枚組） ●バックアップメモリーあり

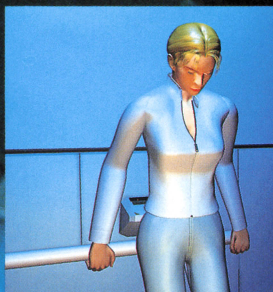


飯野賢治インタビュー

Kenji Eno interview







インタラクティブムービーを完成させるのは僕らの仕事じゃない

晴れ晴れとした表情で編集部の取材に応じてくれた飯野賢治は「とにかくイイんですよ、見てください」を連発、作品の仕上がりには並々ならぬ自信を抱いているようだ。インタラクティブとノン・インタラクティブの比率が5:5→3:7に変わったという『エネミー・ゼロ』、ついに登場。

『エネミー・ゼロ』の面白さは最後まで行かないと伝わらない

――まずは完成、おめでとうございます。

「セガの最終確認がとれてないので、なんとも言えない気持ちですね（笑）。とにかく、イイですよ。『Dの食卓』が完成したときには、僕の中では特に何もなかったんですよ。意図してこっちが喧嘩を売ったというか、モノを出していたわけだから、それに対して反響が返ってきて初めて、世の中とか僕が、特に僕が変わっていったわけだけど。

でも『エネミー・ゼロ』に関しては、終わったときに僕の中で変化があってね……なんていうのかな、けっこう真剣に僕の人生やワープのことを含めて、将来のこととか、ゲームのこととかを考えた。……何が言いたいかというと、インタラクティブとノン・インタラクティブということについて、すごく考えさせられました。あとゲームという定義についてね。

作品としては、すごいイイですよ。ストーリーもいいし、展開も素晴らしいし。前半ちょっとつまらなくて後半面白いっていうつくりも、また憎いし。けっこう……僕の中では点数は高いなぁ。80点ちょうど……83点くらい。一般の評価もそれくらいになるんじゃないかな、エンディングまで行ってくれたら。ディスク0、1、2、3とあって、ディスク0と1だけだったらたぶん40点だと思うけど。

ゲームでそういうのって、あまりないと思うんですよ。『スーパーマリオ』は3面で終わっても8面で終わっても、そんなに差はないと思うのね。3面を終わった時点でまあまあ面白いって言えるだろうし、『バイオハザード』も、もちろん最後までやったほうが面白いんだけど、始めてから3時間目くらいでもそれはそれで面白さは伝わるでしょう。ゲームってだいたいそうだと思うんですけど。この『エネミー・ゼロ』では最後まで行かないと全く面白さが伝わらない。

『エネミー・ゼロ』については、僕はゲーム性5、ムービー性5でなんとかつくりたかったんですが、結果的にはムービーが7にはなっちゃったかな。そこが僕なりのミステイクっていうかね、失敗なんですが、その失敗というのは、気がつかなくて失敗したんじゃなくてね。初めは5：5で、100万本をねらっていたんだけど、なんで7：3に変えたかというと、そちらに魅力を感じてしまったから。そっちでストーリーとか、メッセージを伝えるほうが面白いって思っちゃったわけですよ。映画をつくる部分のほうが長くなってしまったんです。

でもそれは、マイケル・ナイマンとか、坂元裕二とか、僕の脚本がよかったんですよ。よすぎたから、そっちのほうを大いに使おうと。

サマータワー、フォールタワーからエンディングという部分のMA（編集されたものに効果音と曲をミックスする作業）をやったんです。それまでCGは僕が監督してましたから、どういうものがあるかはわかってたんですけど。効果音と曲を足して、サマータワーから順に流れを追って、音をつけていきました。全部で2週間くらいかかったんですけど、作業をしているうちにものすごくイイということに気がついたの。ストーリーとして。すごくよかった。

僕がたまたま大好きなだけかもしれないけど、このストーリーの部分は95点くらいかな。ドラマ部分に関しては。僕はとにかく大好き。難しくもないしやさしくないし、逃げてもいなくて直球だし。

素晴らしくイイものになるという、スコアなりスクリプトなりマテリアルが、ある状態ではあったんですけれども、しかもそれが映像ができて、効果音もついてCGもでき上がって完成した状態でもそうだった、というのがこれまた素晴らしい。エンディングの編集ではグッときましたよ。もう涙がキラリと半分くらい。ちょっと危なかったです。恥ずかしい。そういうの初めてだったし、僕がこうなんだからユーザーもそうだなっていうふうに思いました。あまりイイので、急遽試写会を開くことが決まったくらい。なかなか優秀なんですよ。オレだけかなあ（笑）!?　いや、それもわからないから、試写会なんですけどね。わからないんですよ、ホントに。僕はイイと思うし、まわりはみんなイイって言うし、それこそ坂元裕二も大絶賛してるし。彼は脚本家ですしね、めったには褒めないと思うんですよ。だから……イイんだなと思うんですけどね。僕、なんかウ

撮影／藤田正弘



マイですよ、ホント！」
――試写会というのは、ムービーの部分だけ？
「リアルタイム部分もありますけど、早解きしても10時間近くかかるので、2時間くらいに編集して。
ホント、僕だけかなあ。全ゲームでいちばんイイストーリーっていう線まで行ってますよ。ほかになにかあるかなあ？……今まで世に出たもの全部含めて。ないと思うな。いろんな意味でね、逃げてない。ごまかしてないし、わかりやすい。ストーリーを考えても、結局わからなかったとか、あれはどういう意味なの？ というのがひとつもない」

ゲームと映画の関係は夫婦のようなもの

――ゲームと映画は水と油という説もありますが。
「平林（久和）さんもおっしゃってるように」
――おっしゃってるように（笑）。今回最終的に7：3になったわけですが、つくってみてどうでしたか？ 結局、水と油だったのか、それとも……。
「水と油……というよりもね、なんかね……なかなかセックスしない夫婦みたいな、そういう感じでね。どうにも持っていけるんですね。だから、お互いがお互いのことを――妻が旦那のことを、旦那が妻のことを考えてあげれば、なかよくなって子供が生まれるし。子供っていうのは作品、かけ算でできた新しいものなんだけど。インタラクティブ・ムービーという、新しいゲームの要素なんだけど。
旦那も自分のことだけ、妻も自分のことだけを考えていると、子供は生まれない。
そういう感じですね。それは僕が両方を扱っていてわかることなんですけどね。だからゲームをつくっているときは映画側のことを考えて展開させて、映画的な部分を出し切らずに、やばそうだったら止めておいて、このくらいでストップして、ゲームにつなげるみたいな。そのへんは、ちょっと難しかった。そういう意味では映画部分は行きすぎたかも。
ただ、仮にその父親が映画だとするならばね、母親はゲーム性なわけで、今回僕がつくった父親というのは、わりと妻のことを――7：3の7であっても――考えた気はするんですよ。だから、うまくいってると思う。突然の展開で、ラスト前に映画が入るわけですよ、3分4分もイベントが起こって。"うわー"とプレイヤーはショックを受けて感動して感激して、その映画に引きずられてゲームのこと忘れちゃうんだけど、とたんに"はい、ゲームです"とイベントが終わって立ち上がったときに、主人公がふいっと背中を押された感じになるんですよ。アローン・イン・ザ・ダーク、ノー・ワン・イン・ザ・スペース的な、暗闇の中にひとり、宇宙に私だけ、みたいなね。ストーリーは自分で解決しなきゃいけない。
それができているから――そういうふうにしようと思ったから――うまくつながってます。そうじゃないと、2面のボスを倒してクリアして、イベントが入って、はい3面スタート、になってしまうから。あえて突き放すための過剰な演出ができた。その突き放し感がうまく表現できてるんですよ」

加速度をつけるための演出ではなく失速させることをねらった

「普通、演出というのは加速度をつけるためにやっているわけですよね。はい、今から3面やりなさい、と言うために。『エネミー・ゼロ』の場合はそういうんじゃなくて、失速させるための演出が多くて、すごく悲しいことが起こってもうダメで、プレイヤーも――ストーリーは言えないんだけど――どうしていいかわからないし、もう困った、こうなったら何が幸せなのか、自分がこれからどんな行動をとったところで、幸せになんかならないじゃないか、ということが、ある時点でわかるわけです。そういうところで、はい、とプレイヤーの手に渡されて超失速するわけ。こういうのは今までなかったんじゃないかな……ホントに失速を追求してつくっているシーンが何シーンかありますから。プレイヤーが、パッドを握っている自分に気がついて、リアルタイムシーンをバーンと渡されて、じゃあ、どうするんだろう、っていう。プレイヤーに対してそういう問いかけができてるから、それが魅力だと思う」
――プレイヤーがローラの感情を、その時点で負わされてしまうわけですか。
「美術品のなんとかコンテストがあったとしてね、

KE Kenji Eno interview





例えば“木野六助賞”という賞があって、一所懸命つくるわけですよ、美術品を。3年くらいかけてつくって、審査の結果が決まったら、その木野六助が性犯罪を起こしてつかまっちゃうわけ。木野六助賞はなくなっちゃう、みたいな。オレの作品はどうなるの!? っていう演出。普通はそういう演出はしない。だけど、ゲームで初めてそっち側をやったというのは、僕のねらいで。今まではそれを演出して加速度をつけて、木野六助賞に受かるぜ、と言って最後のノミをカンカンカンと入れるのがゲーム、その最後の3つを入れる直前で、はいっとプレイヤーに渡してあげて、プレイヤーがインタラクティブにするのがこれまでの演出だったわけですよ。そうじゃなくて、失速させてあげるという新しい演出。これはね、けっこうみんなマネするんじゃないかな」

——今までのゲームは達成感を重視するので、突き放したり失速させたりはしないですよね。

「うん。もうこれは達成感ゼロ(笑)。簡単ですよね、例えばプレイヤーを殺しちゃったり、宇宙に放ってみたり、頭を狂わしちゃったり。そういう反則は今回は使いたくないから、正当に終わるんだけど。ま、でもけっこう、イイね。早く見てください(笑)。イイと思うんだけどなぁ(笑)」

——方向性としては期待の延長上にあった?

「期待のはるか上空に。いやホントにイイですよ。声優もアフレコで泣いたくらい。うーん……そういうもんですよ。

やっぱりね、グダグダ語らないでね、クリエイターは作品ですよね(笑)」

インタラクティブムービーの完成形はほかの大メーカーがつくってくれる

——ゲーム誌っぽく実制作上の苦労話でも(笑)。

「1年2カ月かけてつくってるんですよ、今回。そうすると、サターンに開発を切り替えた4月から今までの間に、テクニックが上がっていくんだよね。それで、いちばん初めのウインタータワーのリアルタイムポリゴンは、サターンのリアルタイムゲームの中でもかなりきれいなほうだと思うんですけれども、僕らの中でレベルが上がってしまった。最後と最初のウインタータワーでは、画質に差が生じてしまって。そんな問題が発生したので、ウインタータワーを今の向上した技術で描き換えました。以前に雑誌なんかで発表したものより、激しくきれいになってますよ」

——それはツールというよりやってる人の習熟?

「ツールの問題も大きいかもしれない。初めはシネパックでつくってて、実際シネパックのほうがきれいだったんですよ。ところがバージョンアップしていくうちに、トゥルーモーションが才能を発揮し始めて。もう、それはホントに拾いもの、めっけもの、大統領のメリークリスマスって感じですね(笑)。それこそツールに関しては、僕らが頑張ってもどうにもならないことだから。ホントにいいプレゼントだったな、と思うんですよ。素晴らしいのは、きれいなこともそうなんですが、圧縮率ですよ。多くて、シネパックの3/4くらいしか容量をくわないし、プレイステーションのモーション JPEGに比べたら、半分以下なんです。予想外の収穫で、イベントシーンだけで1時間半近くあるんじゃないかな。そんなゲームないですよ。『D』だって40分ないと思うな。全部のムービーを入れたら、2時間以上確実にあります。これはうれしかった」

——インタラクティブ・ムービーという形式を完成させたんじゃないんですか?

「そうでもないな。たぶん大きいメーカーが完成させてくれますよ。僕らはただ、ドラムを思いきり叩きたかったんだぜぇ、ワァオみたいな、そういう感じだから。ギターを弾いてアンプに近づいたら、面白い音が出たぜ、イェーイ。それだけだから。よく考えてないんだよね。インタラクティブとノン・インタラクティブのきれいなアンサンブル、今回提案したものをきちっと消化するのは、コナミやカプコン。僕らの何倍も面白いものをつくるだろうから。それは僕らのやる仕事じゃないし。1発で売れるのをつくるのはまずムリだし。僕らはそれを2回やろうとは思わないから、次は違うことをやると思うので。

『エネミー・ゼロ』のスタイルを、だれかが完成させてくれたもの、それがインタラクティブムービーの完成形なんじゃないかな」

Preview

コントローラーを他人の手には渡せない!!

ディレクターの飯野賢治氏は「最初の2枚、ディスク0と1をプレイしただけでは40点と評されてもしょうがない」というが、はっきりいってこれは謙遜である。確かにドラマのカタルシスはディスク2、3においてやってくるのだろうが、序盤部分でも、胸を動悸させながら、ローラと恐怖を共有することはできるのだ。

様々な要因がもたらすプレイ中のハイ・テンション

『エネミー・ゼロ』はインタラクティブ部分とノン・インタラクティブ部分、ふたつのパートの連結によって成り立っている。さらにゲームシステム的にいえば、インタラクティブ・ムービーの室内と、シューティング・アドベンチャーの廊下を合体させた構造であるということもできる。『Dの食卓』と3Dのリアルタイムゲームが混在しているようなものだ。まずこのページでは、リアルタイムゲームの廊下、あるいはインタラクティブな操作が可能なパートについて、実際にプレイしてみた感じをお伝えしていこうと思う。

飯野賢治氏は、盛んにドラマの部分が全体の7割を占めるに至ったことを強調し、ドラマ中心ではない、最初のディスクの内容がみんなに受け入れられないかもしれないという危惧をもらしている。

しかし逆にいうと、ディスク1では企画当初の目標であった「インタラクティブ部分とノン・インタラクティブ部分の比率が5：5」という連関のバランスが見事に達成されており、「ゲーム的に」楽しむことができるのである。このバランスを司るのがエネミーの虐殺がもたらす恐怖だ。

一般に、恐怖映画や恐怖小説は「緊張」と「弛緩」のメリハリによって成り立っている。

『エネミー・ゼロ』の緊張を生んでいるのは何か、少し考察してみよう。

オープニングムービーからわかることは、船に異常が発生しているが具体的にどのような異常かがわからず、自分の居場所そのものが危険な状態にあるということがひとつ。もうひとつは、姿が見えない敵がすでにほかの乗組員を殺していて、自分をも襲ってくるかもしれず、それが「いつ」「どこで」なされるかは全くわからないということだ。

さらにマニュアルを読んだなら、この敵＝エネミーの居場所は、音で判断するしかないということがわかる。

つまりプレイする前に、すでに極度の緊張感が生じているのだ。これは黒を基調としたタイトル画面を見てもおわかりだろう。

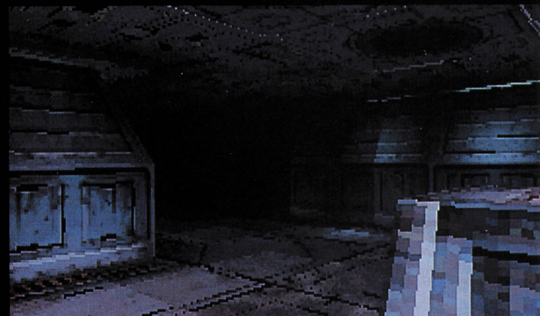
さて、ここから先はプレイしたあとで納得していただくしかないのだが……はっきり言ってエネミーは怖い。むろんゲームだから、心構えをもっておくことは可能だが「わかっていても怖い」のだ。敵の姿が見えないということが、これほどまでに人の心を不安にさせるのか、と認識を新たにしてしまう。

例えば、読者のみなさんが、コントローラーを友人に預けてプレイさせ、横でそれを見物していたとしよう。謎解きの部分はまだいい。「へへん、わかってねえな、あそこはああするのになぁ」と、悦に入ることもできる。問題はリアルタイム部分だ。そっちへ行ったら危ないって言ってんだろ！ と怒鳴ってコントローラーを横から奪いたくなる衝動にかられることはもはや必至である。

これは恐怖映画を見ているときの観客の気持ちと同様だ。観客には敵の姿が見えていても、10秒後に殺される運命の脇役にはそれは見えない。

飯野賢治が自信を持って「イイ」と言える原因の考察 ①

緊張



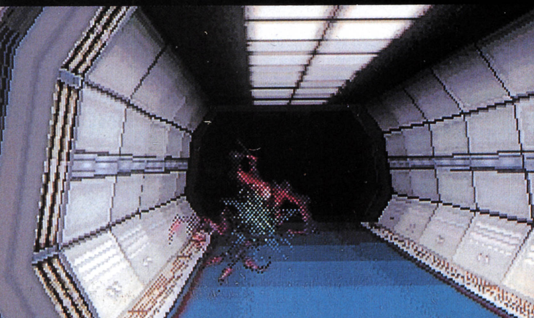
▲最初にエネミーと接近する場所である倉庫。戦うことなくエネミーをやりすごすことになるので、そのスリルたるや……。

ああもうじれったい！ という気持ちをうまく娯楽の形で解消しようというのが「インタラクティブ」ムービーなのだから、やはりこのゲームのプレイ中は、他人にコントローラーを渡すことなどできやしないのだ。

そしてエネミーの始末だ。シューティングゲームだったら、エネミーは大して怖くない。なぜなら銃もその弾丸もつきることはなく、エネミーは撃てば死ぬということがわかっているからだ。

ところが『エネミー・ゼロ』はシューティングゲームではないから、銃を確保できないこともあるし、グルグル逃げまわったり、正しいルートを選んだり、瞬時に正しいリアルタイムのアクションを選んだりしなければ危機を回避できないこともある。ただ銃を撃てばいいってものでもないのだ。

ましてや、射撃そのものが難しいのである。銃はエネルギーをタメ過ぎると逆に減衰して再充填に時間がかかる。間合いを図るのも難しい。つまり『エネミー・ゼロ』の緊張は一級品ということなのだ。



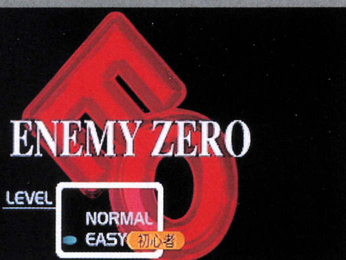
▲エネミーを撃つことに成功すると、このように一瞬の死にざまが表示される。タメ撃ちのタイミングと、敵との距離を合わせたい。

you died . . .

▲タメすぎてエネルギーが低下してしまったり、撃つのが早すぎたりした場合にはパクッと喰われてしまい、ゲームオーバーとなる。

『エネミー・ゼロ』ゲームの流れ

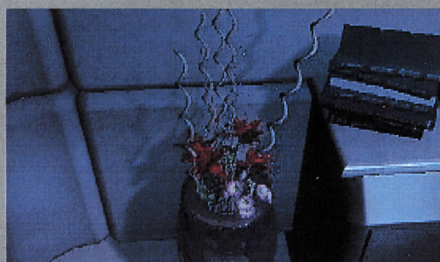
ゲームの開始/再開



ディスク1を立ち上げると、レベル・セレクト画面になる。NORMALならボイスレコーダーの度数は64度数、EASYなら99度数でスタートすることになる。最初から遊ぶのであればオープニングムービーのあと、ローラが部屋を出るところから始まり、続きをプレイするのなら、3つあるセーブデータから任意に選択する。データとロードでは消費度数が異なる。



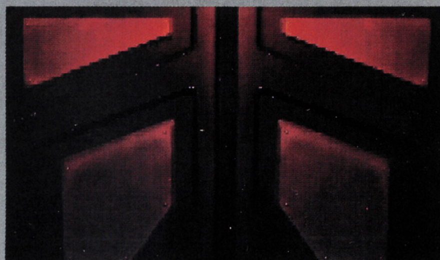
室内の移動/ムービー



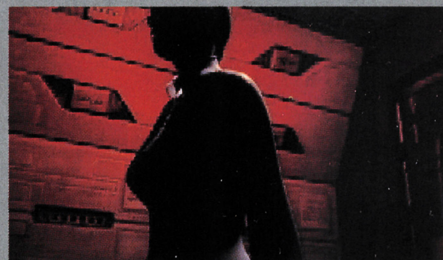
室内では、方向を選択するとその方向へ進むムービーが流れる『Dの食卓』のスタイルが採用されている。移動先でボタンを押すと、そこでドアをいじくったり、ものを探したり、ネットワークに入ったりといった行動が可能だ。ただし不正解のアイテムを使用したり、もうイベントが起こってしまったあとだと、ウンともスンとも言わない。謎を解く鍵は室内にあるのだ。



室内→廊下、ゲームの記録

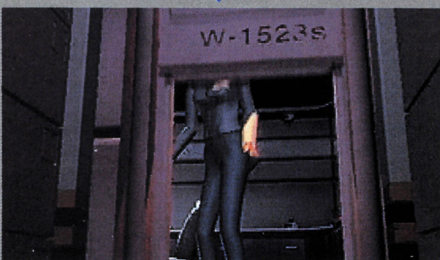


室内と廊下の間には狭い空間がある。ここではもちろん、データの読み込みが行なわれているのだが、それだけではない。重要なのは、ここでアイテムが使用できるということだ。廊下は室内と操作系が異なり、アイテムの選択/使用ができない。したがってボイスレコーダーでセーブするなら、廊下へ出る直前のこの場所で行なうべき。ドアの開閉にもイベントが……。



廊下や倉庫でエネミーと戦う、他の部屋の機械を操作する

新たな展開が……



そして上記のようにエネミーを倒したり、どこかへ移動したりして、なんらかの形でフラグを立てると、今まで行けなかった部屋に入れたりするようになる。このへんは、伝統的なアドベンチャーゲームと全く一緒だ。ドラマの新しい展開は、ドアの先に訪れるのである。



ただの弛緩ではなく 感動を与えるための操縦法の発見

緊張があれば、弛緩がある。この波の繰り返しが、やがて恐怖と感動のグルーヴを形成するに至るのだろう。

前項で述べたように、ゲームの前提として、プレイヤーは既に極度の緊張状態に置かれてしまっている。ということはつまり、緊張と弛緩の繰り返しが基本のリズムであるとはいえ、あくまでも弛緩は緊張と緊張の間に挟み込まれる性質の立場にあるということだ。

弛緩（安堵）は、極限まで高まった緊張を、自らの努力で切り抜けたことに対する褒美であると同時に、次の緊張の唐突な出現でプレイヤーを驚かすための仕掛けでもある。

こんなシーンがある。解決の道を求め、キンバリーのもとへ向かおうとするローラは、エネミーを倒してエレベーターに乗り込む。ほっとするローラ。しかし目的のフロアへ到着する前に、エレベーターの天井に衝撃が走る！　ベコバコと歪んでいく鉄板。エネミーだ。衝撃で銃も落としてしまった。

緊張を脱して弛緩したとたんにコレである。繰り返しになるが、この緊張と弛緩、それぞれの中でのノン・インタラクティブとインタラクティブの応酬が、まずは恐怖のグルーヴを生むのだろう。

しかしゲームが進むにつれ、この緊張と弛緩という構造には変化が生じてくる。



▲何もない部屋の壁をクリックすると、イベントが発生。ムービーで、宇宙の映像が流れる。ローラの顔が窓に映る。つかの間の平穏。

すでに、ディスク1のイベントでもドラマを感じさせるものはいくつか散見される。ローラとキンバリーが互いの無事を確かめ、がっしりと抱擁し合うシーンのCGは、商品広告などでおなじみであろう。このシーンを皮切りに、ディスク3、4のドラマ・ディスクへとなだれ込んでいくうちに、緊張と弛緩の中身が違ってくることに気がつくだろう。

今号のインタビューから少々引用させていただく。「すごく悲しいことが起こってもうダメで、プレイヤーもどうしていいかわかんないし、もう困った。こうなったら何が幸せなのか、自分がこれからどんな行動をとったところで、幸せになんかならないじゃないか、ということがあるところでわかる。(中略) プレイヤーの手に渡されてもう、超失速するわけ」

飯野賢治が自信を持って「イイ」と言える理由の考察 ② 弛緩

これは、飯野賢治氏がエンディングにつながる部分のシナリオ展開について述べたもの。3～4分の衝撃的なムービーが流れ、プレイヤーは茫然自失の体に陥りながらも、どうしたらいいかを考え、行動しなければならないという。

飯野氏は、この部分にこそ自信を持っている。ドラマは「イイ」出来のドラマ、それをプレイヤーの身に引き受けさせたい。そしてそのときの感情移入の度合いは、過去のアドベンチャーゲームの比ではないくらいに。そのためにインタラクティブとノン・インタラクティブの切り替えがあり、この操縦法についてわれわれはひとつの方法論を発見した。このスタイルで、もともと「イイ」脚本や音楽やCGをまとめたのであるから、面白くないはずがない。氏の発言を要約するとそうなるだろう。

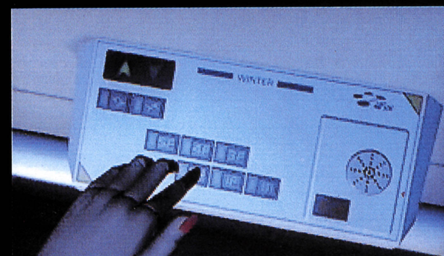
おそらく、飯野氏にとって前半部分はあまりに感情移入のレベルの低い、ショック・ゲーム、お化け屋敷になってしまっているのだろう。だからこそ、恐怖ゲームとしてゲーム的に楽しめるのだが。

氏の本意は『バイオハザード』のような最高に強い生理的な恐怖をもたらすことにはないように思われる。

ただ、後半部分で、人を感動させるためのインタラクティブとノン・インタラクティブの切り替え術を発見するベースとなったのは、やはり恐怖映画の基本に沿ったシナリオ展開だろうと筆者は思う。

そのベースのうえでの経験の蓄積が、より広い感情の表現、水と油のゲームと映画を、ドレッシングの状態に保つために恐怖を混合するのではなく、恐怖以上のレベルの感情表現を可能にしたに違いないのだ。

緊張と安堵、しかしその安堵の内容が、生理的にホッとしたというレベルよりは、人間が生きていくうえで必要とされる普遍的な感情、日本の某党首の言葉を借りれば“友愛”の確認、そのレベルにまで達したのだ。その確信があるからこそ、飯野賢治氏は自信を持って「イイ」と言い切れるのだ。



▲路を塞いでいたエネミーを倒し、キンバリーのいるフロアへエレベーターで向かうローラ。移動手段を確保した安堵が漂う。しかし。



アドベンチャーゲームとしての『EO』を解く

アイテム探しの旅



アイコンで画面中をクリックしまくって、次の展開へ進むアイテムを探した記憶は『オホーツクに消ゆ』をプレイした方ならお持ちだろうと思う。それに比べたら、『エネミー・ゼロ』のアイテム探しははるかに納得のいくものだ。

インタラクティブ・ムービーという形式は、ゲーム的な嘘をどこまで許容するかが難しい。どこまでを記述的にし、どこまでを記号的にするか。『エネミー・ゼロ』はこの点、かなりリアルである。基本的に、それぞれの道具はしかるべき場所に置いてあり、見かけと中身が一致しないという「ズル」はほとんど存在しない（はず）。見当をつけ、正確に発見していこう。

様々な"謎かけ"そして解読



ドアや移動機関もまたしかりだ。鍵がかかっているドアがそのまま開くはずはないし、電源が落ちていればエレベーターは動かない。何か先へ進もうとするときに障害が生じていたのなら、それには合理的に説明できる不備があるはずだ。現実と同様に考え、解決していこう。逆に、細かいことに気づかない（こだわらない）傾向のある人は要注意。せっかくのヒントも見逃してしまうだろう。基本は行ってないところは全部行き、試していないことは全部試すことだ。それでも解決できない謎は存在しない。

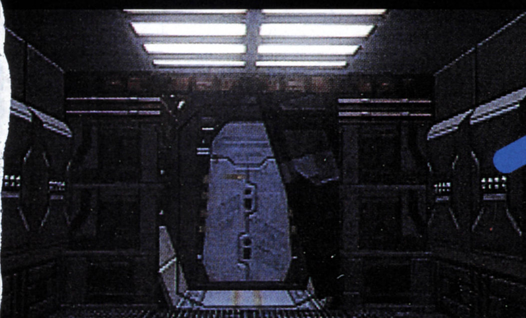
この点では王道のアドベンチャーとなんら変わることはない。冷静に観察し、考えたいところだ。

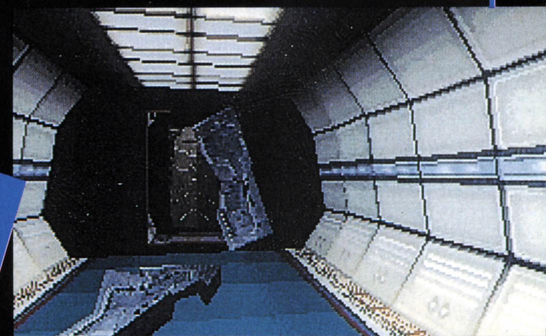
それでも「アドベンチャーゲーム」と呼ばれるもの以上にリアルに感じてしまうのはなぜか？

ここでは、インタラクティブとノン・インタラクティブの切り替えについて考えてみよう。

ノン・インタラクティブのムービーでエネミーが出現するシーンがある。ムービーだからプレイヤーは介入できず、状況を受け入れるしかない。そのムービー中、ローラは銃を落としてしまう——。

ムービーが終わった。エレベーターが停止し、ドアが開く。待っているのはリアルタイムの廊下である。ここで問題が発生する。インタラクティブな場所では、本来プレイヤーは自由に行動できなくてはいけない。この場面では、エネミーを倒すために必要な銃をエレベーターの床から拾い上げたいのが人情だ。しかし、ゲームとしてはこの先に待っている仕掛けのため、シナリオ展開上の問題で銃を拾わせるわけにはいかない。ここで駆使されるテクニックはやはり“恐怖”だ。エネミーはものすごい速さでローラのあとを追ってくる（実際はそうでもないが、焦っているのでとにかく早く逃げたい一心のはず）。銃を拾うひまなどないのである。そしてその先、ローラは銃を撃つのではない方法で、エネミーの襲撃をやり過ごすのだ。リアルタイムの正しい操作を行なうと、そこでフラグが立ち、再びムービーに突入し、エネミーから逃れる。一瞬の安堵——。


▲意を決してドアを開け、廊下へ出ると猛スピードでエネミーがローラの目の前を横切る。マーカスの部屋の扉は破壊されている……。


▲なんと、ムービーで壊されてしまったマーカスの部屋の扉がリアルタイム部分でも壊れている。ムービーはただのご褒美ではない！

ここまで、インタラクティブとノン・インタラクティブの連関について練り込まれたゲームが、かつてあっただろうか？ しかもインタラクティブ・ムービーのシナリオ演出技法は、このレベルにとどまらなかった。「プレイヤーを突き放し」「失速させ」「どうしたらいいのかプレイヤーに考えさせ」「達成感は与えず」しかし「感動は与える」ドラマを、『エネミー・ゼロ』はつくりあげたのだ。インタラクティブ・ムービーの傑作と言っても過言ではない。

Story

パーカーとマーカスを殺害した見えない生物を倒しました。しかしまだ複数いるようです。

発売の目前ということで、すべてのストーリーを紹介して、いまだ未見のみなさんの楽しみを邪魔することはできないが、導入部の展開を頭に入れておくことで、ゲームに対する拒否反応を減らすことはできるかもしれない。ここでは極力攻略法的な書き方は避け、ドラマの展開を追うことにしよう。ローラの旅は、突然にやってくる。

船に走った衝撃のせいか エレベーター作動せず

ディスク0でオープニングを見、トレーニングモードで戦闘の練習をしたあなたは「ちょっと戦闘が難しいな」と思いつつも、ディスク1を立ち上げるだろう。オープニングで、あなた＝ローラ・ルイスが置かれている状況はわかっているはずだ。地球へ帰還する途中の宇宙船。乗組員のあなたは、突然の振動で眼を覚ます。ビデオフォンで会話をしていた同じ乗組員のパーカーは、見えない敵＝エネミーに殺されてしまう。船に起こった異常をつきとめ、生き残るため、あなたは自分の部屋を出ていく。

その際、目覚めたばかりで慎重なあなたは、ネットワークで船内の情報をチェックし、身の回りの物を持って行くだろう。ひとたび廊下に出たなら、何が起こるか知れたものではない。そうして部屋を見渡すうち、あなたは緑色に輝く蝶のビジョンを見る。

――なんだろう？

荷物室に入る。めぼしい物は何もない。ネットワークの端末がここにもある。あとで使うときがくるかもしれない。

同じフロアにはマーカスがいるはずだ。しかしマーカスの部屋の扉はかたくなに閉ざされたままになっていた。あなたは悪態をつき、ほかの部屋を探す。

――キンバリーに会いに行こう。パーカーが殺されてしまったんだもの――と、ローラ・ルイスは考えただろうか。あなたはエレベーターに足を運ぶ。

ＳＨＩＴ！……またもや悪態が口をつく。電源が入っていないため、動かないのだった。階下の電源室へ行かなければ。

地下へ移動するための小型の昇降床がある部屋には鍵がかかっている。

――どこかに鍵はあったかな――ロッカーへ向かい、自分の荷物を調べる。確かこれだったような気もする、あなたはそう考え、それらしき物を持っていくことにした。

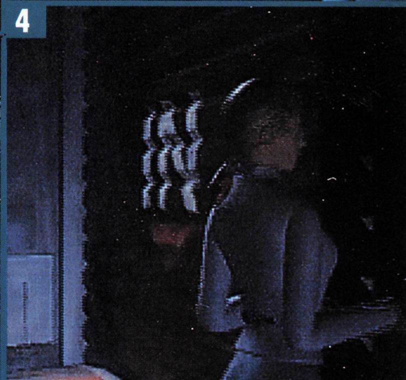
この昇降床には、当然ながら壁がない。いつも思うのだが、挟まれてしまったら非常に危険なのに。あまり好きではないステップを下り、あなたは電源室へ向かう。

間違えて右へ曲がってしまった。ここは倉庫だ。ネットワークで操作しないと開かない扉なのだ。

1


2

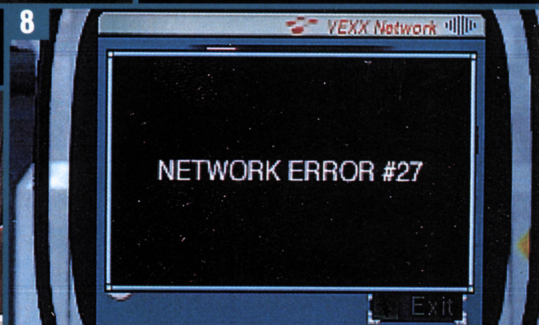

3


4


5

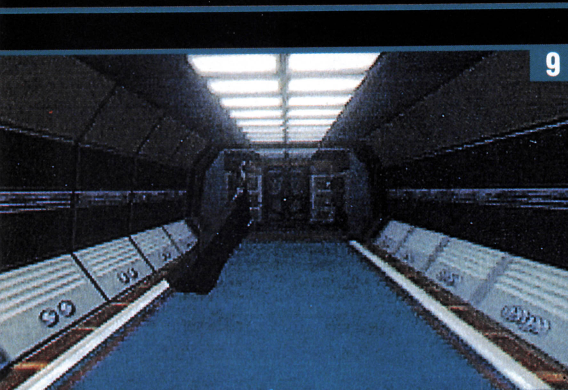

6

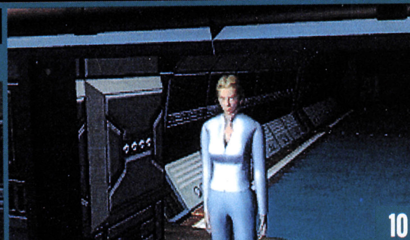

7


8




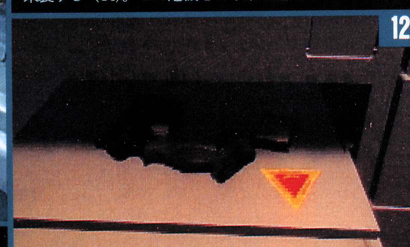
エネミーとの対決を制したローラ。キンバリーに会わんとする彼女の前に、また……

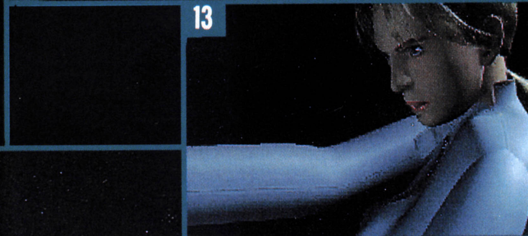

9


10

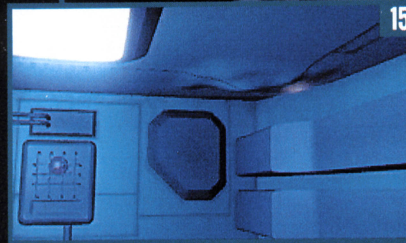
目覚めたローラはアイテムを探しまわる(写真2)。そして地下へ。この段階では倉庫のシャッターは閉まったまま（4)。ローラはエレベーターを動かすべく電源を入れる（5、6)。シャッターを開け、パーカーの部屋に入る。死体以外にはめぼしい物はなかった(7)。キンバリーとも連絡をとるが、エラーが出てしまう(8)。そしてマーカスも殺された(11)。マーカスの部屋の奥の扉を開けると、武器が見つかった（12)。ローラはこの銃を用い、初めてエネミーを撃つことになる(13)。エレベーターは無事、使えるようになっていた(15)。しかしローラの気のゆるみを咎めるかのように、エネミーが来襲する（16)。この危機をどう乗り越えたらいいのだろう。

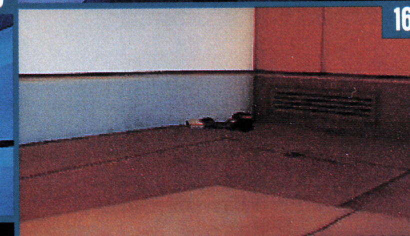

11


12


13


14


15


16

電源室へ行く。適切なボタンを押し、機械にランプが灯ったのを確認すると、あなたは満足げに出ていく。

しかし、違うフロアにはエネミーがいるかもしれない。武器を探したほうがいい。あなたは再び1階へ戻り、不精して荷物室のネットワーク端末で地下1階の倉庫のシャッターを開ける。

そして倉庫にはエネミーがいた。まいった——あなたはVPSで冷静にエネミーをかわし、パーカーの部屋へするりと逃げ込んだ。部屋にはめぼしいものはなかった。上へ行こう。

あなたはもう一度1階を探索しようとするだろう。自室へ戻ろうとすると、目の前をものすごい勢いで何かが駆け抜けていった。おそらくエネミーだろう。ヤツが来た方向を見やると、それはマーカスの部屋だった。

やられた。マーカスも死んでいた。部屋を探す。わりあいすぐに銃は見つかった。これでいい。

ロッカールームで銃のエネルギーを充填すると、あなたはキンバリーに会うため、エレベーターへ向かう。

嫌な音がする。がしゃんがしゃんがしゃん。エネミーだ。意を決して銃を抜く。エネルギーを充填し始める。この銃は射程が短いはず、あなたはぎりぎりまでエネミーを引きつける。鳴き声がした瞬間、エネルギーが銃口から放たれた。

たった一度の戦いだったが、非常に疲れていた。ボイスレコーダーに記録しよう「……倒しました。しかしまだ複数いる様子です。キンバリーのいるフロアに向かいます」

エレベーターに乗り込む。ちゃんと動いた。ふっ、と安堵のため息をついたその瞬間、天井を不作法な音が叩いた。あなたはまだ、安心できない。

1枚目は"DISK 0"、その内容は？

4枚組のうちの1枚目にはゲーム本編は収録されておらず、したがって〝DISK 0〟と呼ばれている。

内容はOPENING、TRANING、STAFF、STARTの4つに分かれている。STARTを押すと、ゲームはディスク1から始まること、OPENINGを見るようにとの注意が表示される。STAFFはエンドロールとは別のスタッフ紹介。OPENINGはことのなりゆきを表わしたオープニングムービーを見ることができ、TRANINGではエネミーとの戦闘を、段階別に修得していくことができる。不安な方は、ぜひ練習を！

OPENING

Directed and Produced by
KENJI ENO

Vehicle 'The Aki'
Returing to earth



TRAINING MODE

ENEMY ZERO
OPENING TRAINING WARPSTAFF START
© WARP

TRAINING MODE
Level 3
エネミーは3体です。
エネミーは姿が見えません。
マップの表示はありません。
PRESS A OR START



The Day After

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

WARPクリエイティブスタッフ 完成記念特別座談会

スタッフのひとりは「ワープは"サークル"みたい」だと言う。
「まさに"バンド"という感じです」とも。
「若くて才能のあるクリエイターが日本中で何十人何百人いるのかはわからないけど
そのうちの十何人かがここに集まっているのはすごいことだと思う」とは飯野氏。
『エネミー・ゼロ』を生み出した、希有な才能の集合体・ワープ。



Kenji Eno
飯野賢治
Director



Shousaburo Tateishi
立石章三郎
Director of CGI

11月下旬の午後。取材場所である会議室では、デバック用の機材やうず高く積み上げられた資料が、いままさに片づけられようとしていた。入口の隅に置かれたゴミ袋の山が、最後の瞬間の苦闘ぶりを物語っている。

ちょうど2日前。『エネミー・ゼロ』はついに完成したのだ。

「明けない夜はないんだ、ということがわかりました。これでようやく解放されます。昨夜は熟睡させていただきました」という鈴木氏の言葉が、スタッフ全員の気持ちを代弁していた。

続々と現われるスタッフたち。1年2ヵ月にもわたる開発を終えたばかりのスタッフが一堂に会しての記念座談会が始まった。

（なお、鈴木氏は業務のため途中退席。プログラマーの三浦氏は所用につき欠席）

＊



Naoya Sato
佐藤直哉
Programer

スタッフのみんなは広告を見て初めて知った

——1年2ヶ月前、最初に企画が立ち上がったころの話から。最初に飯野さんが皆さんと話し合われたのはいつですか？

飯野「去年の9月か10月……。最初にロゴだけがあった。Ｅ０ってロゴがありますよね、あれをモニター上で作ったんですよ。2日間寝ないで、マックの前から離れずに」

——そのときは『エネミー・ゼロ』というタイトルは、頭の中にはあったんですか？

飯野「本当はね、『エネミー・ゼロ』と、候補がもうひとつ、『エネミー・×××（Ｏで始まる単語）』というのがあったんですが。あと、オス・メスのマークがありますよね。それが浮かんできて、ロゴを作らねばと」

——具体的なタイトルと〝こういう内容のゲームでいく〟って決めたのはいつ頃なんでしょう？

飯野「10月にマスコミに公開したころ……スタッフのみんなは広告を見て知った、という。（笑）雑誌にイメージ広告だけ載せたんですよ。あのときはローラのバストアップとイメージカットしかなかった。記号でいこうっていうのがあったので。デジタルでいこうって」

須藤「『ゲームの殿堂』っていうイベントで、すでにロゴだけつくって配ってたんだよね」

飯野さんが部屋に入ってきていきなり『プレステから、サターン!』

——当時は当然プレイステーションだったわけですが、ＰＳからＳＳに変わる前後は、皆さんはどのような気持ちでしたか。

佐藤「変わるんだったら変わるでいいか、と。『プログラマーはどう？』って話になったときに『ＯＫ』って言って……」

飯野「佐藤のＧＯが出たから……」

佐藤「ヤバイ！（笑）」

——ほかの方はそのときはどう思われましたか。

須藤「飯野さんがいきなり部屋に入ってきて『プレステから、サターン！』って叫んだ（笑）」

飯野「ウソだよ、作るなよ。（笑）でもサターンに急遽変えたのはいいけど、その時点でワープにはサターンが1台しかなかった。ほかのソフトも見ようとかいろいろ考えてたら、ワープにサターンが1台しかなかったという事実が判明した（笑）」

——『Ｄの食卓』は社内で見なかったんですか。

飯野「その1台を使ってたんですよ。（笑）本当に急だったので開発機材もないしね、最初は」

——で、今年の春から切り替わって、いよいよ開発が始まったわけですが、ＣＧのリアルタイムの部分の人は特に大変だったんじゃないですか。

飯野「ＰＳでＣＧのリアルタイムのモデルを組んだりしたものは、ほとんど捨てたんだよね？」

佐藤「よけいなことしてくれたなあと（笑）」

飯野「ワープってハードウエアに恵まれないよね。3ＤＯやれば3ＤＯは衰退していくし、ＰＳやればサターンにいくし、Ｍ2やればＭ2はなかなか出ないし。うまくいかないね、どうも（笑）」

——サターンでの開発が進む間にツールの向上や技術の習熟があって、最初に描いた絵を直したりしたそうですが。

立石「初期に出したものよりいい絵がつくれるようになったから、最初のほうの絵を描き直したりしました。やっているうちになんか、もう少し効率よくうまく描けるのがわかってきたから」

——ムービー部分とリアルタイム部分の比重について、飯野さんが最初に考えていたものとは変わっていったようですが、実際に作るうえでもかなり変更はあったんですか？

佐藤「多少はあったと思います。一番最初とではやっぱり違う形になったよね」

飯野「リアルタイムパートとかはね、結構比重が増えたよね」

佐藤「リアルタイムパートって、最初は部屋と部屋をつなぐ移動だったよね。それが、いつのまにか戦闘が加わって、その部分が大きな比重を占めるようになってきた」



Hideki Sudo
須藤秀希
CGI Animater



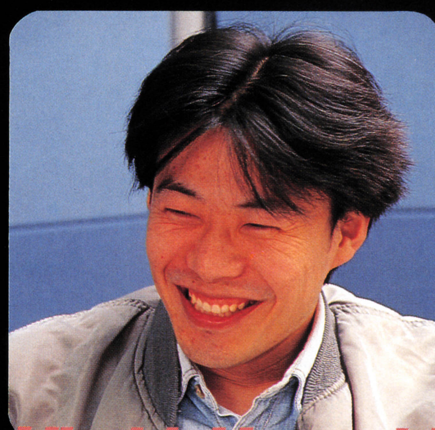
Tomohiro Miyazaki
宮崎朋浩
CGI Designer

発売日は12月13日ではなくて最初12月6日の予定だった

——いよいよ完成間近になった11月。発売日がぎりぎり危ない、というくらいのどん詰まりだったということですが。
飯野「僕のネゴシエーション人生が始まった。セガに対してのね（笑）」
——12月13日に発売できないかもしれない、っていうところだったんですよね。
飯野「僕は別に13日じゃなくてもよかったんですよ、本音は」
——でもローラの誕生日とか、いろいろあるじゃないですか。
飯野「実は初めは12月６日だった、セガの設定はね。でもどうも無理そうなので、セガの人に『ローラの誕生日が12月13日の金曜日ですし』とか言って、セガの人も『なるほど』って。（笑）その後でまたセガの人に『12月23日っていうのは１・２・２・３で、なんか１、２、３、って感じですよね』って言ったんだけど、それはダメだった。（笑）僕は、もっともっと発売日を延ばしたかったんですけど、問題はCMだったんですよ。テレビCMの予約を入れるのって２か月くらい前。特に今年は混んでるので、それがずらせないってことでね」

ワープじゃなかったら会社員はやってなかった

——『エネミー・ゼロ』に関わったこの１年間を振り返って、個人的なことでもいいんですけど、特に記憶に残っていることはありますか。
松平「僕はかなり環境が激変して……」
飯野「前にいたゲームメーカーとは環境が違う？あそこは人数多いよね」
松平「150人くらい」
飯野「ええっ！　そんなに多いの!?」
菅村「僕も以前はスーツで仕事してましたから。１年でこんなかっこうになった（笑）」
——須藤さんは？
須藤「結婚しました」
——いつ？
須藤「４月です」
——ちょうどＰＳからサターンに変わった頃ですね。
須藤「妻に最初に仕事の説明をしたのが『プレイステーションというところからサターンというところに行くんだよ』でしたから（笑）」
——大槻さんは？
大槻「アルバイト生活が終わった（笑）」
飯野「それまではビデオショップの店員やってた。その前はなんだっけ？　ぬいぐるみをやってたんだっけ？」
大槻「ぬいぐるみ、ボーリング場、警備員、ビデオショップ……」
飯野「ぬいぐるみって、後楽園だったっけ？」
——えっ、中に入っていたんですか？
飯野「何やってたの？」
大槻「悪者とか（笑）」
——それじゃあ、環境激変って感じですか？
飯野「そりゃ、そうだよ。どんな状況でも、ぬいぐるみの悪者からだったら激変だって（笑）」
——飯野さんはどうでした？　この１年間。
飯野「僕も結婚したことと、引っ越しかな。ワンルームでしたからね、春まで。あとは人間的成長。飯田和敏のクラスから次のステップへ（笑）」
——『エネミー・ゼロ』をつくり終えて、この１年間で得たものは何でしょうか？
立石「メジャーになった、って思うことが結構ありましたね。例えば店で何か買って領収書を貰うときに“ワープ”って言うと通じるとか、そんなことですけど。アングラもいいですけどね（笑）」
飯野「アングラからメジャーか（笑）」
——飯野さんはよく“バンド”っていう言葉を使いますが、みなさんにとってワープというのはどんな存在ですか。
立石「個人的意見で言うと、僕はワープじゃなかったら会社員はやってなかったです」
飯野「それは僕も」
立石「他でやるならひとりでやる」



Hiroki Hayashi
林弘己
CGI Designer

飯野「絶対そうだね。僕もそう」
立石「ワープだったからこそやれてるなあ、って思いますね」

セーブもできるけれどぜひ続けてやってほしい

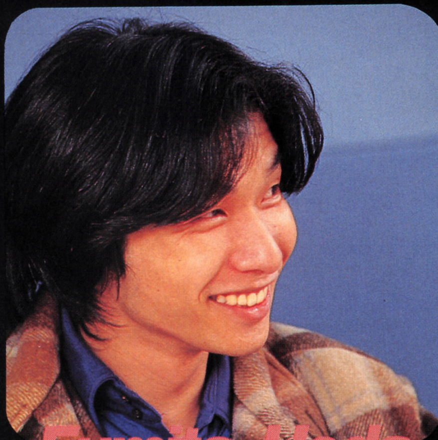
——いよいよこれからユーザーの人が『エネミー・ゼロ』を手にするわけですが、どこを見て、どんなふうに楽しんでほしいですか。
林「エンディングの“ローラズ・メモリー”というところを見てほしいです」
松平「僕はドラマですね。人間の感情の部分。もちろんアクションやアドベンチャーもあって、今までになかったようなゲームになっています」
上田「僕のお勧めムービーはキンバリーとの再会、あとジョージとのからみの部分。ムービーで初めてエネミーが出るところも」
飯野「かっこいいよね、そこはぜひ観てほしい」
宮崎「セーブもできるんですけど、ぜひ続けてやっ



Takahiro Matsuhira
松平貴博
CGI Designer



Hirohiko Sugamura
菅村弘彦
CGI Animater



Fumito Ueda
上田フミト
CGI Animater

てほしい。ムービーとリアルタイムのパートに分かれてますが、続けてやると違和感もないと思いますから」
飯野「途中でやめたら感触も違ってしまうだろうね。やめる場所にもよるけど」
宮崎「セーブしたら、最後でちゃんと感動してもらえるかどうか」
飯野「ディスク0、1、2、3の2。つまり3枚目まで行ったら、あとは絶対に続けて最後まで行ってほしいね」
佐藤「僕は飯野賢治の作った人間ドラマをここまでCGで表現できたのがすごいなあと思ってます。一ユーザーとして見てもすごいと思う。あとは自動復帰装置ですね」
大槻「僕も自動復帰装置」
宮崎「飛んでも飛ばないゲーム！（笑）」
飯野「CDを長時間連続再生するゲームなので、状況によっては飛ぶことだってあり得るわけです。普通のCDプレーヤーだって十何時間も連続でかけたりしないですから。でも音楽CDだったら針飛びですむけど、ゲームは止まってしまう。そういうときに自動的に元に戻る」
――止まった手前から始められるんですか？
佐藤「止まったところから。だからもう一度かけるとタイトル画面もなくて、いきなり同じところからスタートできる」
飯野「せっかくだからバッテリーを5増やしてあげるのってどう？（笑）」
――じゃあ、飯野さん。
飯野「とにかく最後までぜひやってほしいです。やってもらったあと、それぞれいろいろなことを感じると思うので、できれば家族とか彼女とか彼氏とか、ほかの人にもやってもらって、その横で見ていてほしい。たぶん映画なんかと同じように、違うところでいろいろなことを感じていると思うので。見えないところも見えてくると思うんです。
ぜひ2回やってほしいです。2回やると、ちょっとしたセリフの意味とかもわかったりするし、そういう部分を期待したい。仕掛けもありますから。
CGにしてもなんでも、このメンバーで作っていればこれだけのものができる。このメンバーなりのパワーを観てください」

インタラクティブとムービー それぞれをもっと追究したい

――それぞれひとりのクリエーターとして、今後こんなものがやりたい、というのがあれば。
菅村「もうちょっとだけ時間に余裕を持って仕事をしたいですね。納得いくまで」
佐藤「まだ、ハード的に気になるところがあるので、もう1回やりたいことがあります」
飯野「でもセガはいいよね、セガの人は」
佐藤「いいですね、非常に。誠意のある対応をしてくれます」
飯野「セガってアメリカ3DOって感じがあるでしょ、どちらかというと」
佐藤「大きいけど、大きさを感じさせない対応をしてくれる」
飯野「本当にいいよね。ソニーとは違うなあ。1回も来なかったもんね、ソニーは（笑）」
佐藤「いや、1回だけ来てくれた人がいるんですよ。その人、いなくなったらしいけど（笑）」
宮崎「僕は特別にはないです。仕事は基本的には何でもやりますが、気持ち良くできればいいなと思います。飯野さんの企画は、いつもこちらの考えがおよばないことが多いので楽しみです。これからも何でもやりますよ」
飯野「じゃあ、横スクロール・シューティング。(笑)みんながつまんないと思うやつを出す？」
――それでも飯野さんの企画だったらやります？
宮崎「やるでしょう（笑）」
上田「具体的にはないですが、映画の『スターウォーズ』が明日から公開！ なんていうとわくわくするじゃないですか、そういう作品を作りたい」
松平「当面はエイリアスを覚えて、クオリティを上げたいです」
林「『エネミー・ゼロ』を越える映像を」
須藤「コンピュータ・グラフィックスが好きなので、さらに追究したいです」
大槻「テクを身につけたい（笑）」
飯野「がんばれよ（笑）」
立石「長い期間で作るものもやりたいし、短い期間で作るのもやりたい」
飯野「そうね、短い、即時性のあるものもね」
――じゃあ最後に飯野さん、今後は？
飯野「焼き鳥屋をやろうと思ってて（笑）」
宮崎「鳥八とかね（笑）」

＊

飯野「プログラマーにはプログラムをもっともっと追究できるものを作らせてあげたい、というか、作ってもらいたいと思う。CGの担当者にはもっともっとCGを作らせてあげたい。
今ちょうどインタラクティブ・ムービーは、インタラクティブとムービーの中間にいて、だんなさんのことも聞いてあげないといけないし、嫁さんのことも聞いてあげないといけない。それでいい子供はできちゃうんだけど、両方が両方を気にしているっていう関係で産まれる子供っていうのもね。これからは違う手段で産んであげようかなって思う。次のステップでは、それぞれがそれぞれをもっと追究したものを考えたい。
インタラクティブとムービー。・（ナカグロ）から左と右に分かれる仕事をしたいと思います」



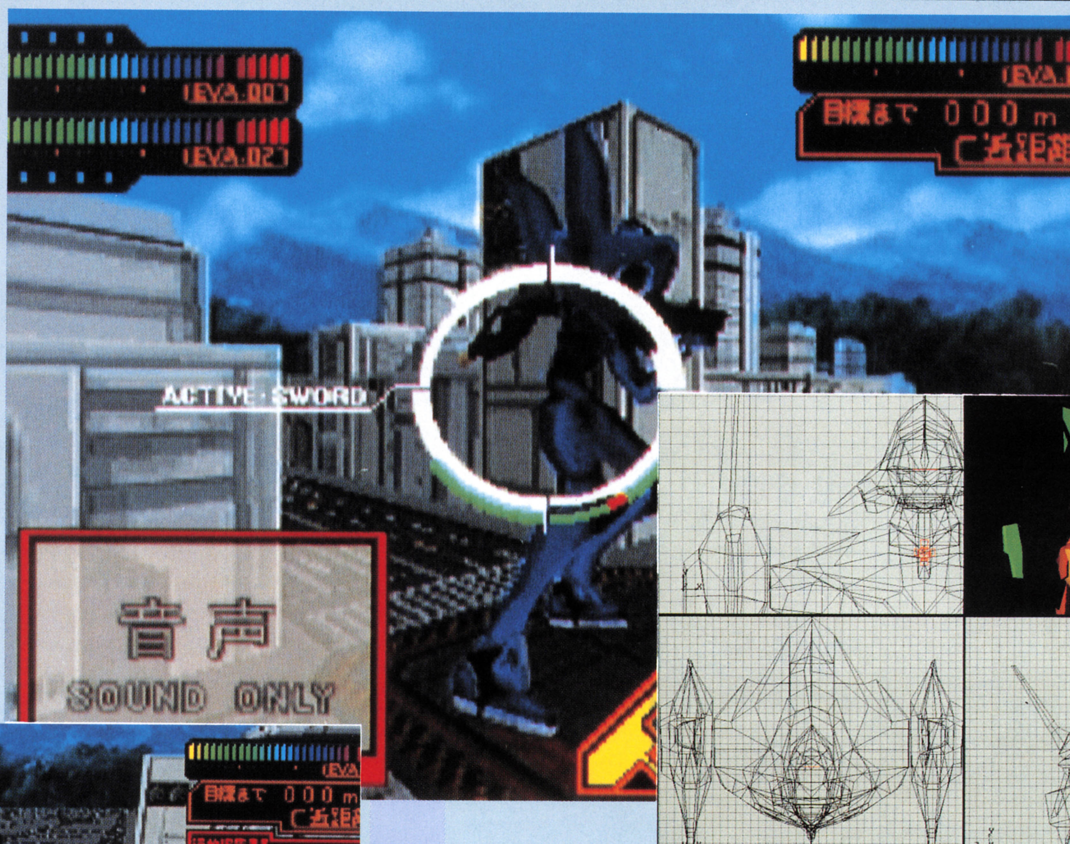
Eitaro Suzuki
鈴木英太郎
Video Compression



Takashi Otsuki
大槻孝志
Video Compression



速報 エヴァがサターンに帰ってくる。



◀フルポリゴンで描かれたエヴァンゲリオン初号機。前作のアニメバトルとは違うようだが、戦闘はいったいどうなるのか？

▼ツール上で描かれているのはやはりエヴァ初号機。エントリープラグが赤く表示されているのは何を示すのだろうか……？



今度のエヴァは3Dポリゴンを使用する。

ついに『新世紀エヴァンゲリオン』が帰ってくる。1995年10月にTVアニメが放映されて以来、爆発的な人気を誇る“エヴァ”。放映が終了した現在でも(現在だからこそ？)人気の加熱は続き、来年3月には映画公開も予定されている。特別前売券も即日SOLD OUTで、最近はアニメ誌以外でもエヴァを取り上げるのは珍しくないくらいだ。

さて、そんな中、今年3月に発売され、大ヒットを記録したサターン版ソフト『新世紀エヴァンゲリオン』。その続編が来春、ついに登場する。戦闘画面にポリゴンを使用、なんとオリジナルキャラクターも登場する。その名も『新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression』。本作も基本的には前作と同様、オリジナルストーリーを選択肢によってプレイヤー自らが構築してゆくアドベンチャーゲーム。ノンストップアニメーションも健在だ。

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

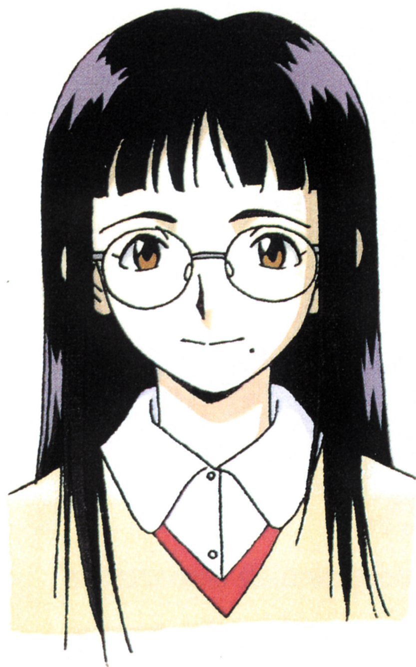
オリジナルストーリーの新SS版エヴァ。前作を超える壮大なスケールが見え始めた！

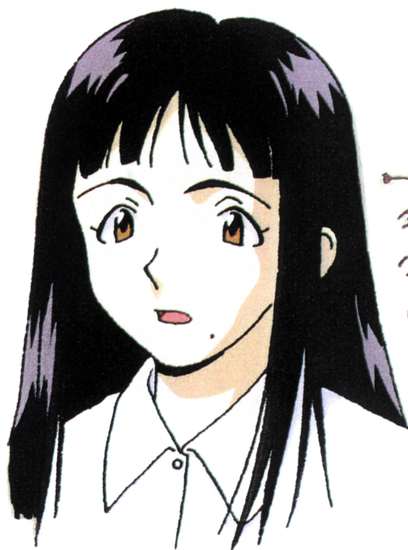
大ヒットを記録した前作から9ヵ月、ついに続編が発表された。今度のエヴァはモーションキャプチャー＆3Dポリゴンを取り入れた新戦闘システムを導入。アニメムービーも健在、ファン必見のオリジナルストーリーだ。

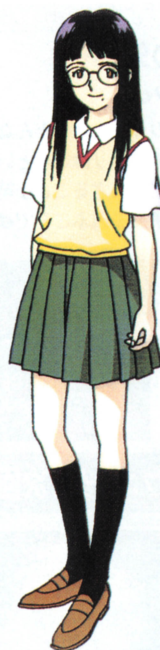
●アドベンチャー ●全年齢推奨
●セガ・エンタープライゼス ●'97年春発売予定
●価格未定 ●バックアップメモリー未定

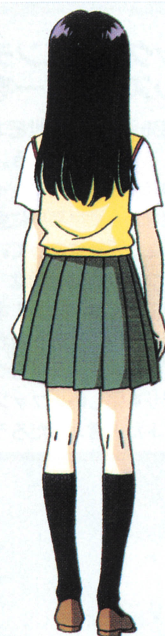
オリジナルキャラクター山岸マユミ

▼本作のために描き起こされた新キャラクター、山岸マユミ。雰囲気から察するにおとなしい性格のようだ。レイやアスカと違い、普通の少女のようだが、シンジのクラスに転校してくることから、"適格者"の素質があるのかもしれない。それとも……。









◀転校生ということで、第3新東京市立第壱中学校の制服ではない。今まで登場してこなかったタイプのキャラクターだが物語にどういった影響を与えるのか非常に楽しみなところ。

使徒? 人間? この子はいったい何者なの?

オリジナルキャラクターは転校生

『2ndImpression』で登場するオリジナルキャラクター、山岸マユミ。彼女は物語冒頭でシンジのクラスに転入してくる。過去、同じ転入生としてクラスにやってきたシンジはそんな彼女をぼんやりと眺めていた。視線に気づき振り返ったマユミと目が合ったが、彼女は恥ずかしそうに目を逸らした。そのころネルフでは未確認物体の反応を確認、しかしそれはすぐ消失する。

ゲームでのエピソードは、アスカやトウジが登場することから見て、エヴァ第九話〜第拾六話の間。これは基本的に前作と変わらないようだ。

声優はサブキャラクターに至るまでTV版と同キャスト

氷上恭子も出演、豪華キャスト!

マユミのボイスを担当するのはセガサターンソフト『LUNAR SILVER STAR STORY』やアニメ『ラムネ&40炎』でおなじみ、人気急上昇中の氷上恭子。そのほかシンジ役の緒方恵美やミサト役の三石琴乃、レイ役の林原めぐみ、アスカ役の宮村優子、トウジ役の関智一にケンスケ役の岩永哲哉、委員長役の岩男潤子に至るまでTV版エヴァと同キャストという豪華メンバーが出演! もちろんこの『2nd Impression』のための新録音声。どんなキャラが登場するのかは現時点では不明だが、前作には登場しなかったゲンドウや冬月なども登場してほしい。

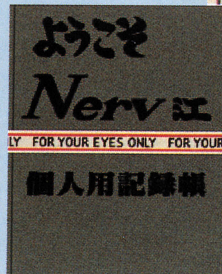


◀前作のお笑い担当、トウジとケンスケ。彼らとシンジの3バカトリオは健在か?

ようこそNerv江

ネームエントリー画面公開！

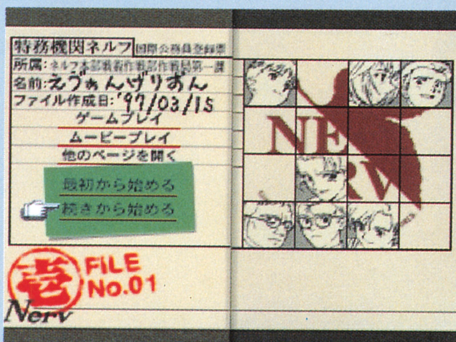
前作でもネームエントリー画面ではパソコンのキーボードを表現していたが、今回はネルフ本部技術局１課に所属する伊吹マヤ二尉のノートパソコンをモチーフにしている。劇中でシンクロ率400%をはじき出したあのノートパソコンを覚えている人も多いだろう。また、セーブファイルはTV版エヴァ第壱話「使徒、襲来」でミサトがシンジに手渡したネルフのファイルをかたどっている。見開封のオビなど、細かいところがTVアニメと同じになっており、ファンなら思わずニヤリとなることうけあいだ。





▲ネームエントリー画面。どうやら８文字までの名前を登録できるようだ。前作で使用できた外字は本作でも使用できるのだろうか？　気になるところだ。

▶これがマヤの使用していたノートパソコン。表面に描いてある文字とネコはいったい……。ネコは彼女の先輩の影響か？



◀これがゲーム開始前の画面だ。前作のように物語のムービーを連続して鑑賞することもできるようだ。右側の顔はゲームの達成度を示す。

前作「エヴァンゲリオン」とは？

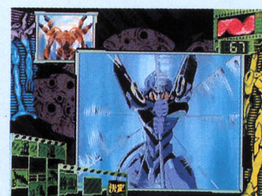
ドラマチックアドベンチャーの先駆け オリジナルストーリーを構築しよう！

今年３月に発売された『新世紀エヴァンゲリオン』とはどんなゲームだったのか、ここで解説しよう。このゲームのウリはなんといってもオリジナルのストーリーをプレイヤーの手で構築することが可能な点。アニメを観ながら要所要所に登場する選択肢を選ぶことで様々な展開を楽しむことが可能になっている。

さらに、自分でつくりあげた話は“再生”することによって、TVアニメ１本として観ることができた。TV版と変わらないオープニングやエンディングもついているという心配りも嬉しい。ファンにはたまらないソフトだと言えるだろう。

戦闘





◀戦闘は相手との距離や状況に応じて瞬間の判断が必要になる「コマンドビジュアルバトル」。



◀ゲームの達成度はオプションで見る。全キャラが登場すれば完全制覇となる。

オープニング＆次回予告



次回
結成、地球防衛バンド



▲オープニングやエンディングはＴＶ版と全く同じ。特にエンディングでは監督として自分の名前が表示されるなど、嬉しい配慮がなされていた。また、デモでは２種類の次回予告を収録。これもＴＶ版に準じている。

アドベンチャー



▲アドベンチャー部分ではアニメの間に出る選択肢を選ぶことで話が変化。また戦闘で勝つ、負けるなどの状況も話を変化させる。戦闘に慣れれば勝敗はある程度調節できるので、あらゆるストーリーを楽しむことができる。

明日のことか…
そうはいうけど…

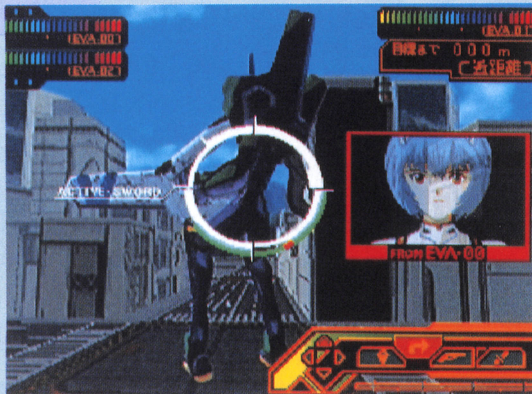
※囲み内の画面は前作のものです。

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

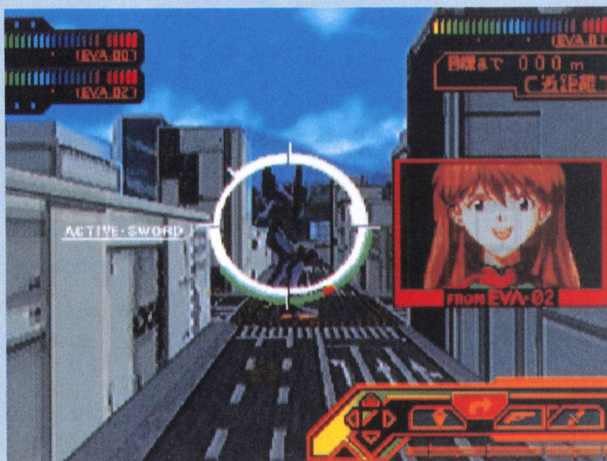
エヴァの戦い

3Dになった汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオン！

前作の「コマンドビジュアルバトル」ではアニメーション映像を使用して攻撃モーションを見せるという手法が取られていた。だが、本作ではエヴァに乗ったときの視点のように、第3新東京市とエヴァを完全3D化。戦闘はこの画面で行なわれることになる。プレイヤーが零号機や弐号機を操作するかどうかは不明だが、前作でもシンジが弐号機に乗る隠しイベントがあっただけに、気になるところだ。また、エヴァの動きにはモーションキャプチャーが使用される。原作アニメでの獣じみたエヴァの動きをどこまで再現できるか、また、使徒はどうなるのか、といったことに注目しよう。



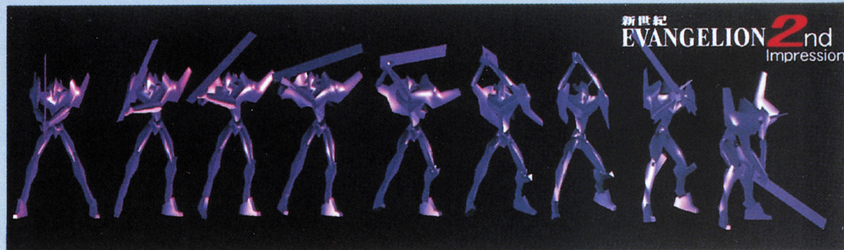
▶ポジトロンライフルを構える初号機。レイの顔が映るウィンドウをよく見ると半透明になっているのがわかる。



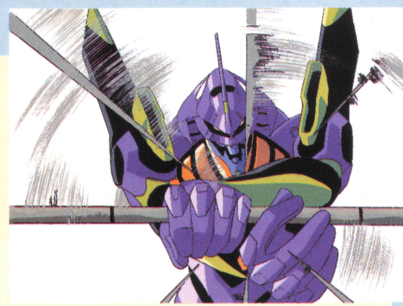
◀道の向こう側にいるのは初号機。通信ウィンドウにアスカが映っているということは、これは零号機からの視点か？ ビルなどの遮蔽物は戦闘に影響するか!?



▲こちらはスマッシュホークを構える弐号機。第拾六話「死に至る病、そして」において弐号機が装備していた近接戦闘用の斧だ。



▲エヴァの動きのひとつ。刀のような武器を振り下ろすモーションだ。このような動きが何種類も用意されている。



▶兵装ビルから供給されたソニックグレイブを使用する初号機。ゲームをやったことがあればこの戦闘イベントを見たことがあるはず。



▼格闘を選択した場合に見られる弐号機の飛び蹴り。派手だが、アスカらしい攻撃法と言えるかもしれない。



セガからのうれしいうれしいプレゼント

ここで嬉しいお知らせです。エヴァファンの方々にセガ・エンタープライゼスから、前作に使用されたアニメセル&原画のセットをプレゼント！ 絵柄は初号機×2、シンジ×2、弐号機×1の5種類。このセルを抽選で5名様にプレゼント！ ドシドシご応募ください。ただし、絵柄は選べませんのでご注意を。

あて先

〒102 東京都千代田区五番町6－2㈱ソニー・マガジンズ ハイパーサターン編集部『エヴァセル画プレゼント』係まで
※なお、発表は発送に代えさせていただきます。

冬のナイツ完全紹介&特別企画インタビュー!

白くて、軽くて、冷たい空の落とし物が、
夢の世界の姿を変える……銀世界に。
私たちを魅了した、あのナイトメアンが、
帰ってくる! 赤い、サンタの服を着て。
その名はナイツ。知ってるよね? もう。
エリオットもクラリスもナイトピアンたちも、ナイトメアンの悪者だって待っている白いクリスマス。
暖炉やケーキやリースやロウソク、
リボンのかかったプレゼントまで
み〜んなギュ〜ッと閉じ込めた、冬だけのステキな贈物をあげよう。
大好きな人に「ハイ、これ」って、そっと手渡してほしい……。

クリスマスナイツ冬季限定版

NiGHTS into dreams...

それは舞い散る雪が見せた、少年と少女の夢

●アクション ●全年齢推奨
●セガ ●申し込み受付け中
●非売品 ●バックアップメモリー未定



クリスマスの近づいたツインシーズの街。緑や赤のクリスマスカラーと、ふぅわり光るロウソクの炎が、この季節だけの雰囲気を盛り上げています。ショーウィンドウには鮮やかなリース。お日様色のベルと赤いリボン。人々は大切な人へのプレゼント探しに大忙し。そんな中に、エリオットとクラリスを見つけました。

男の人、女の人、お年より……みんな足早に急いでいます。街は本当にキレイ。みんな本当に楽しそう……1年中でいちばん素敵な季節。だのにエリオットとクラリスは、もの足らなさを感じていました。そうして歩くうち、手をつないだふたりは知らない間に、街の真ん中に近づいていきました。

ふたりの前に、クリスマスのお化粧をしたシーズタワーがそびえています。大きな大きな、ツリーのように光るタワー。でもこのツリーには、大切なものが欠けていました。それはてっぺんにひときわ輝いているはずの星だったのです……。

冬のナイツだけに用意された、オリジナルのオープニングビジュアル。セピア色のツインシーズから優しい女性の声で届けられる、エリオットとクラリスの絵本のような世界です。クリスマスを前に、不思議なもどかしさを抱くふたり。でももしかしたらこれも、ふたりだけの夢の世界かも知れません……。









それはNiGHTSが見せてくれる、4つの冬の夢

サターン内蔵のクロック機能により、プレイした日付によってステージが変わる冬季限定版。基本になるのはオリジナル版のスプリングバレーだが、BGMや風景などすべてが様変わり。

ウインターナイツ
雪に彩られた冬のNiGHTS世界



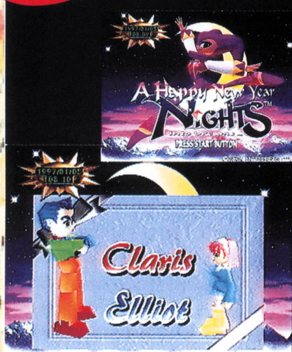
静かに雪の降り積もるステージに新しいBGMが流れる。背景や仕掛け、エリオット＆クラリスのパジャマ姿が必見だ。ひと足お先のサンタルックでご機嫌のナイトピアンも可愛い。

クリスマスナイツ
もうすぐクリスマス ナイトピアもこんなふうに



クリスマスも、もう間近……と思っていると、いつの間にかこのモードに。クラリスたちのサンタ姿もいいが、注目はナイツ。赤と白の衣装でクリスマスソングをバックに飛びまわるぞ。

ハッピーニューイヤーナイツ
新しい年を向かえたNiGHTS



さあ新しい年！気分も一新にナイツをつけると、BGMやステージはウインターナイツに戻っているが、クラリスたちがおめかしして登場だ。鮮やかな色の衣装は、ふたりの正装だろうか？

ナイツショートバージョン
冬が明け世界に緑が戻るころ……



現実の街にも花の噂が聞こえ出すころ、夢の世界も雪が溶けてスプリングバレーに。オリジナルではクラリスのステージなので、エリオットでここに行けるのは、冬季限定版だけ。

セガサターンを買えば、ついてくる！
プレゼントキャンペーンのお知らせ

実はこの『クリスマスナイツ冬季限定版』は非売品。どうやって手に入れるかというと……11月22日から12月25日まで、セガサターンを買った全員に"プレゼント"としてついてくるのだ！　期間中だけの赤いリボンつきパッケージを見たら、お店に急ごう。大切なあの人へのプレゼントや、1年間頑張った自分へのご褒美にもピッタリ。

もちろん、サターンをすでに持っている人にもプレゼントされるからご安心を。ただし、送料手数料は自己負担。申込方法は下記を見よう。



ソフトだけの申込方法

TELで（株）ワン・トゥ・ワン・ダイレクト　クリスマスナイツ申し込み受付センター(03-5953-9230)へ。電話番号・住所・氏名を登録。配送は約1週間後、商品と引き換えで手数料1500円を支払う。期間は '96年11月8日～ '97年1月31日。受付時間は 10:00～20:00（土日も可・12月28日～1月5日休業）

NiGHTSがくれた、もうひとつのプレゼントを開けてごらん!! ホラ!!

Presents For You!!



◀右下のパネルは、クリスマス時期以外クリック可能で、いつでもクリスマスナイツに。

冬季限定版だけのオリジナルシステム

クリスマスナイツの最後の超目玉は、ゲームをプレイするとトライできるパネルマッチ。アイコンで絵合わせをし、そろったパネルはPRESENTSにストックされる。PRESENTSのパネルをクリックすれば、全24パネルの様々なイベントが楽しめる趣向。パネルマッチの回数はクリア時のランクで決定される。ただし、リアラが出るとそこで終了だ。

プレゼントをもらうには?



NiGHTS MUSEUM

様々なイラストが収められたナイツミュージアム。美しい背景やステージのイメージイラストまで、ファン必見の絵が収められている。なかでも注目したいのは広告やポスターに使用された1枚イラストで、めったに見ることのできない貴重なもの。またエリオットやクラリスは、オリジナル版オープニングの静止画が入っている。見たいキャラのパネルをクリックし、方向キーの左右で送っていこう。







LINK ATTACK

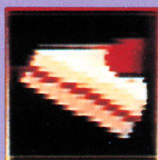


フローズンベルのコース1で時間無制限に飛びまわる、リンクアタック。リンクの最高数は9999だから、好きなだけリンクを取るもよし、のんびり空の散歩としゃれ込むもよし。もちろん画面は雪景色でリンクもリースに。冬の雰囲気を満喫できるぞ。



◀もともと気まぐれなナイツ。何も気にせずに飛べて嬉しそう。

NiGHTS GOODS

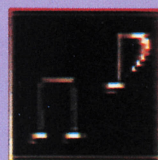


キャラクターグッズでナイツ使用のものはすべて収めたという、驚異のデータベース。現在入手困難なものも多々あるので"せめて画像だけでも"というファンの要望が実現した。人気者ナイツならではのパネル。



▶マスコットナイツ。こ、これは……欲しい！　UFOキャッチャーで取るべし。

Melody Box



ナイツのBGMはステージにいるナイトピアンの好感度によって変化している。これを利用してエデットできるのがメロディボックス。プレイできるのはクリスマスナイツのBGM。その曲でプレイもできるぞ。



▶バックアップにオリジナルのA-Lifeデータがあれば、ほかの曲もOK。

Nightopian Collection

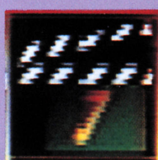


今彼らはご機嫌か？　何人いるか？　卵はいくつ？と、ナイトピアンの好感度や状態がひと目でわかる、ナイトピアンコレクション。ナイトピアンの感情が一定以上になると、いいことが起こるかも……。



▶メロディボックス同様A-Lifeデータがあればほかのステージの好感度も。

Movie 1･2



収録されたムービーは、イベント用プロモーションビデオ。初めて見るファンも多いだろう。1はわかりやすく、2は抽象的と対照的だが、印象的な画像で、ナイツ制作の一面を見ることができる。



◀プロモーション用らしく字幕入りで、映画のオープニングのような演出が施されている。

▶エリオット＆クラリスの悪夢がナイツとオーバーラップ。幻想的なコラージュが、非常に美しい。

SONIC

あのソニックが夢の世界に迷い込んだ。勇気のイデアは持っているけど、ナイツがいない。エ～イ自分で行っちゃえ！　と始まる冒険。空は飛べないが、制限時間もないから気長にジャンプでチップを集めよう。



◀イデアをパレスに戻せば、ボスバトルだってアリ。ボスはあのエッグマンだ。上手につかんで投げ飛ばし、廊下の端まで押しやろう。

Karaoke





◀キー操作でピッチの変更も可能。画面が綺麗なのでただ眺めるだけでも。

「DREAMS DREAMS」をカラオケで！　ちゃんと字も出るし、キー変更もできる本格派だ！

TIME ATTACK





◀アイテムは全部取らないとダメ。その周はカウントされないので注意。

アイテムを取りながらスプリングバレーを1周。君は何秒でクリアできるか？　制限時間もないぞ！



セガとソニックチームからのプレゼント
『クリスマスナイツ』制作のすべて

SPECIAL INTERVIEW

SONIC TEAM with Christmas Nights

ソニックチーム・スペシャルインタビュー

日本のゲーム業界ではおそらく初めてと思われる
「クリスマス限定」仕様のソフトが登場する。
前例のない企画に販売システム。その陰に隠れた、
努力と熱意。この夢いっぱいの企画を形にした
ソニックチームに、そのすべてを聞く。
彼らの夢が、またひとつ、形になった。



●撮影／松川　忍

「クリスマスはこれで楽しんでほしいな」（中）

『クリスマスレミングス』をヒントにソニックチームが全力投球した作品

――今回の企画を行なうことになったのは、どういう経緯があったんでしょう？

中裕司氏(以下、中)「最初はパブリシティ用の(CGなどの) 素材がたくさんあったので、それを何か形にしたかったんです。『バーチャファイター』みたいなCGポートレート集のようなものを考えていたんです。ところが、それだけでは商品価値が低いんじゃないかということで……。そこでいいアイデアはないかということで話をしていたんです。そうしたら、たまたまぼくの好きな『レミングス』の話になったんです。海外にいる間に『クリスマスレミングス』という、クリスマスに出るレミングスの話になって。これが毎年出るのが嬉しくて、と。それを日本に持ち帰ってみんなで話していたら盛り上がりまして。“いいね、『クリスマスナイツ』。それなら体験版的なクリスマスの雰囲気のものを1面入れてつくったらどうだろう”という話になって、それからそれがどれくらいの期間でできて、果たして仕事にしていいのか、というところを上司に聞いてみたんですよ。その結果、次のプロジェクトが本格的に動くまでの間で、短期間でやるというのを条件にスタートできることになったんです。夢のある仕事として、クリスマスという時期に、たくさんのユーザーのためにというアイデアに、みなさんに共感してもらえました。スタッフみんなは片手間じゃなく、全力でやってしまいましたけど(笑)」

――最初にその話を聞いたとき、どう思いました？

大島直人氏(以下、大島)「ぼくはですね、中から言われたひと言で、“やりましょう！”って言ったんですよ。もともとぼくはクリスマスっていうのが好きだったんで。それに、ソニックチームからとか、セガから、みんなへのプレゼントっていうアイデアが素晴らしいと思いました」

見吉隆夫氏(以下、見吉)「やっぱり“季節限定もの”っていうところにすごく心惹かれましたね。クリスマスっていうのはみんなが心ウキウキする時分じゃないですか。そういうとき、クリスマスの時期にしかないものが出る、それをつくれるっていうことが嬉しくて。そういうウキウキした気分をユーザーさんに感じてもらえるものがつくりたいと思いました」

――プレゼント的な意味合いが強いわけですね。

見吉「そうですね。そのもの自身を手に入れる楽しみというか、プレゼントをもらう面白さというのを出せたらなあと思います」

松本卓也氏(以下、松本)「ゲーム開発の追い込みでワーっと作業して、終わって、落ちつきますよね。で、『ナイツ』を自分の家とか友達の家とか、会社じゃないところで遊んで、ああ、こういう遊び方もあるんだって気がつくんですよ。もちろんユーザーのみなさんからのお手紙でもわかるんですけど。そのあとで、中からそういう話を聞いたときに、これはいいと。自分が思ってる考えを、ゲームの中に出していければなあと思いまして。自分がナイツをユーザーのみなさんと同じ立場で遊んでみて、こういう遊び方もあるかなと思ったものを、入れていければと思ったんです」

――スタッフのみなさんは、クリスマスのひと言で意気投合した感じなんですね。

中「そうですね。クリスマスに対する思い入れはみんな相当にあったみたいで、『クリスマスナイツ』っていうネーミングも最初から決まっていたんです。このタイトルがなくなりそうになった時期があったんですが、みんなは猛烈に（なくなることに）反対して、営業サイドとももものすごい戦いを繰り広げたりもしたんですけど(笑)。開発期間がかなり短かったものですから、『クリスマスナイツ』っていう名前が使えるかどうかっていうところもありました。それをけっこうムリ言いながら押し切ったんです」

Interviewee from SONIC TEAM

中裕司



▲『ソニック』『ナイツ』を生んだ、ソニックチームのプロデューサー。

大島直人

▼「ナイツ」自身の生みの親。チーフデザイナーとして『ナイツ』に参加。



佐々木朋子



▲サウンド担当、多才な創造者。『クリスマスナイツ』最大の功労者（？）。

松本卓也

▼両手両足で作業が可能なプログラマー。その勢いで本作を仕上げた強者。



見吉隆夫



▲『ナイツ』ディレクター。一見クールだが鋭いツッコミは本場仕込みか。

ナイツとクリスマスナイツの2本でナイトピアンたちの成長を楽しむ

中「でも、開発の中で時間的にまずいなと思ったのは、サウンドのほうでも新たに、「ドリームス・ドリームス」のアカペラを入れたいっていう要望が出て、これもまた前回と同じくニューヨークで録音して。ね。どうですかその辺は」
佐々木朋子氏(以下、佐々木)「いや、はい(笑)。そうですね……。ゲーム内容に関してもいろいろやらせてもらえて、新たな道が開けたかな（笑)」
大島「今回はゲームの導入に絵本の部分があるんですが、その部分を佐々木のほうにお願いして、ナレーションとか、そういったこともやってます」
佐々木「これで、指が折れてピアノが弾けなくなっても……（笑)」
大島「またそんな話を（笑)」
中「シナリオでやっていけるって？（笑)」
佐々木「お話書いたり絵を描いたりするのも好きなので、全部やらせてもらって……ありがとうございます（おじぎをしながら)。という感じがします」
──ナイツとクリスマスを結びつけるイメージっていうのは佐々木さんの中では自然でした？
佐々木「ナイツのいい評判を聞くと、なんだか自分で盛り上がってきて、アンコールが聞こえてくる気がしたんです。そのときにちょうどこの話があって、これはもうやるしかないなと思いました。ナイツでやり残したことを、クリスマスナイツにすべて入れたいって話をしたんです。だから、ナイツはクリスマスナイツをやって初めて、全部遊んだことになるかなって……」
一同「ええっ？（笑)」
中「それは初めて聞いたな……（笑)」
松本「俺も聞いてない（笑)」
大島「まあまあ（笑)」
中「でも、ナイツをより楽しむためのプラスアルファという感じにはなってます。ナイツの世界により深く浸って、ナイトピアンたちをもっと好きなにってもらえると思います。彼らをどうしても歌わせたいとサウンドの方が言うんですが、それも安請け合いして……(笑)。ナイトピアンの能力もあがりましたし」
──能力ですか!?
中「そうなんですよ。歌うにしても単にピーピーいってたのがメロディを奏でるようになて、合唱するようになって、その間に相談したり、打ち合わせしたりするんですよ（笑)」
──ものすごいことになってますね。
佐々木「はい……（笑)」
中「佐々木は、ナイツよりナイトピアンのほうが好きなんですよ」
佐々木「そうなんです」
中「それでナイトピアンをなんとかって頼むんで」
佐々木「だってあれだけじゃ、頭悪いって感じがするじゃないですか……。かわいそうだなあと思って」
中「いや、そんなことはないよ。でもただの合唱だけじゃなくて、ピアンコレクションで全部集めて好感度上げると、ナイトピアンが『ドリームス・ドリームス』の大合唱を始めたりするんですよ。そういう要素を入れたのは、ナイトピアンを育てて、彼らとコミュニケーションしてもらうことで仲良くなったほうがいいんですよ、というのを伝えたかったんです。ナイツをやって、クリスマスナイツで彼らを見て、またナイツをやって育てて……っていう楽しみ方もできると思います」
松本「別の遊び方の提示をしたっていう感じですね」

元サンタクロースがいたという ソニックチームの恐るべき秘密

──クリスマスが世界的イベントであるということは念頭に置かれてましたか？
大島「ナイツというキャラクターをつくるとき、最初からこのキャラクターは"神聖なもの"にしたいなという考えがありましたから、クリスマスとか、バレンタイン・デーであったり、恋愛とか、勇気とか、そういったものにかかわることができるものにしたいなと思っていました。だから、今回はクリスマスということで、すんなり入れたと思うんです」
中「クリスマスナイツは全世界でなるべくたくさんの人に楽しんでもらえるようにしています。アメリカ、ヨーロッパでも手に入るようになっています。家庭用のゲームでは初めてだと思います。クリスマス限定だとか、クリスマスに遊ぶゲームっていう発想自体がありませんでしたから。今年のクリスマスはこれで楽しんでほしいなと思います。このゲーム自体は20分くらいでクリアできます。エリオットとクラリスのひとりずつでクリアすればエンディングで、「ドリームス・ドリームス」のアカペラ版がかかりますから。そこでふたりでいい雰囲気になってもらえれば(笑)。彼女のいない男の子は女の子を誘って、女の子は男の子を誘って、一緒に遊んでもらえればいいなと思います。そこに小さな"ラブ"みたいなものが。佐々木のいちばんこだわるところなんですけど。ね」
佐々木「え、私……ですか？（笑)」
──みなさんクリスマスのイメージといえば？
見吉「クリスマスになると、街が賑やかになって楽しいですよね。寒くても外に出ようって思える。街全体のウキウキ度が高くなるのと、部屋の中でも、雑誌もみんなクリスマスになりますよね。それにゲームもクリスマスになって、相乗効果で楽しくなっちゃうんじゃないかな（笑)」
大島「さっきも中が言ってたように、クリスマスの演出アイテムとして遊んでもらえるといいなと思い

「やりましょう! って思いました」(大島)



ます。ぼくは好きなんで、ツリー買ったりしますよ。年を追うごとにだんだん大きくなって、今は2m越えるのを持ってるんですよ。そうするともう凝り始めちゃって、綿置いたりいろいろして……」

中「すごいクリスマス好きなやつなんですよ。結婚するまではサンタの服きてバイク乗って友達の家をまわるやつだったんですよ。袋下げてUFOキャッチャーのぬいぐるみ入れて、交差点とかで子供が「あ、サンタさんだ」って言ったりするとバイク止めて子供のところに行って、そのぬいぐるみ渡してまた走り出すんですよ（笑）。そういうキザなことをする男だったんですよ。本当にクリスマスそのものを実演する男。でも嫁さんもらってからやらなくなったんですけど（笑）」

――それじゃあ「クリスマスナイツ」は絶対にやりたかったでしょう。

大島「やりましょう！　って思いました（笑）」

中「何万人にもそれができるわけですからね」

大島「本当に好きだったんですよね。彼女がいないときはみんなでワイワイやるより、孤独を味わいながら、自分がサンタになるという（笑）。ドラマがあるんですよ。衣装着てちょっと高速とかに乗ったりすると、おじさんが〝あ、サンタですか。今年も大変ですよね〟なんて言ったり（一同爆笑）。ヘルメットかぶって、スプレーで雪の演出をして……」

中「ちゃんとデコレーションしてるんですよ。服に電気つけたりしてね（笑）。それで〝あ、サンタ！〟って言われると電気が〝ピッ〟って点くんです（笑）」

大島「アベックが車に乗ってると、彼女が〝サンタ、サンタ！〟って彼氏を呼んだりするんですよ。そうしたらもう、電気〝ピッ！〟って点けて、そのままバーっと……（一同また爆笑）」

――なんかカッコイイですね。（笑）

見吉「サンタライダーですね」

大島「やめた理由は、彼女ができたからとか結婚したからじゃなくて……実はニセモノが現われたんですよ」

一同「なるほど……」



「こういう遊び方もあるね」（松本）



「アンコールが聞こえる」（佐々木）

中「……（急に笑い出す）。じゃあおまえはホンマもんか！（一同大爆笑）お前が見つけたそのニセもんも、おまえのことニセもんやと思てるかもしれへんやん（大阪弁炸裂）」

大島「え……向こうは、なんかピザとかの看板背負ってたりしてますから。あれはニセモノですよ。だってお金もらってますもん。あいつらが出てきたから、ぼくはやめたんですけど。もしかしたらぼくのこと見て思いついたのかもしれません（笑）」

松本「それは、かなりホンモノ入ってますよ（笑）」

大島「横浜から、最終的には千葉の友達の家まで行きました」

中「すごいんですよ。あらかじめ電話かけておくんですよ、友達の家に。〝夜11時頃になったら窓の外見て〟とか言っておくんですよ。で、その時間にわざわざ外で待ってて、窓ガラって開けたら〝やあ〟って手振るんですよ。すごいでしょ？　それを前もって電話しといて何軒も何軒も行くんですよ。そういう夢のあるやつなんですよ」

――では、大島さんがいることでこの企画は「できる」と確信していましたか？

中「それ以前に、企画が通らないだろうと思ってました。これは仕事ではできないだろうと。落とされるのを承知で聞いてみようと。そこで、聞いた上司がそういうの好きで〝面白いね〟って言ってくれたんです。きっと心の中では〝アカン、アカン。ちゃんと仕事せえよ〟って言ってるんだろうけど。でも遊びとか、お祭り騒ぎが好きみたいなのが好きだっていう気持ちが、かかわった人みんなにあったから成功したんじゃないかと思います」

佐々木「『クリスマスナイツ』をほしいっていう人がたくさんいるっていうことは、それだけの人がナイツに感動してくれたっていうことの証明ですよね。ナイツのテーマは愛と勇気でかなりロマンチックですよね。世の中の人はもっと冷めた目で見てるんじゃないかと思ってたんですよ。でも、これだけの反響があると、それだけの人に受け入れてもらえたんだなって実感します。社内でも、すごくがっちりした人に〝『クリスマスナイツ』の電話かけてたんだけど〟なんて言われると、〝なんだこの人も仲間じゃない〟なんて思ってすごく幸せを感じるんです（笑）」

――確かに、テーマから見たらもっと冷ややかに見られるかもしれないという危惧はありましたよね。

中「みんな欲してたんですよ。みんなのほしかったものが『クリスマスナイツ』にあったんでしょう。これでナイツを面白いなって思って、持ってなかった人もナイツを買ってくれると、僕たちとしてはさらに嬉しいなと（笑）。新しい試みに対する反応って思いのほか少ないんで、だけど、面白いんだからちょっとやってみてよっていうメッセージも込めているんですよね」

――今後のナイツはどうなるんでしょう？

中「これに合わせて、12月の中ごろには絵本が出ます。それ以外にもいろいろなグッズが出ますよ。来年になってからはUFOキャッチャーのぬいぐるみも出ますし。そういう周辺に関しては、ゲーム制作が終わったあとでも力を入れてきました。ナイツというキャラクターを気に入ってくれてる人もたくさんいると思うんで、今後もなんらかの形でナイツのキャラクターは残していきたいなと思っています」



「ウキウキした気分をユーザーさんに」（見吉）



特別企画

すべてが贅沢になった
天外の魅力を徹底分析する

いよいよ、発売まであと1ヵ月となった『天外魔境　第四の黙示録』。前号では、プロローグ、アラスカ、モンタナと、どこよりも早く序盤の攻略ダイジェストをお届けした。さらに今回はモンタナの先となるカリフォルニア、アリゾナと最新のホットな情報を紹介しよう。と言っても、ゲームの攻略はやはり読むより実際プレイするからこそ楽しい（ゲームが手元にないのに、攻略が先走っちゃストレスが溜まってしまうことだろう）。そこで……。バンバカバーン。祝・発売前1ヵ月記念。"アニメで綴るアリゾナまでの天外ダイジェスト"、ほか2本の特別企画をプレゼントすることに決定した。

天外と言えばやはりアニメムービーと声優の声が楽しみである。『天外魔境　第四の黙示録』では森本レオ演じるサネトモをはじめ、豪華な声優陣を配しているからファンならずとも堪らない。だが悲しいことに誌面では声を載せることができない。そこで声優が命を吹き込むキャラクターのビジュアルを贅沢に公開しようというわけだ。アニメムービー、フルビジュアル、顔ビジュアルと3段階で魅力を振りまく天外キャラたち。その迫真の演技と豊かな表情が込められた、数々のショットを楽しんでほしい。

また今作の話題のひとつ。ラスベガスで遊べる多彩なミニゲームも完全紹介している。そして最後はよりド派手になった天外バトルのシステムを質問形式で徹底的に分析。魔法、奥義の入手法から美しい攻撃アニメーションまで。あらゆる角度からのチェックに発売を前にした君の疑問も1発で解決する。

真のホラーの要素を加味して、シナリオもパワーアップした天外最新作。アニメ、カジノ、バトルとどれをとっても開発スタッフのこだわりが滲み出ており、期待感を高めてくれる。心待ちにしている大勢のファンは、これを読んで年明けを待つべし。

発売まで約1ヵ月。
さらに期待感が高まる
天外魔境最新作を徹底解析。
これを読まずして
天外ファンとは言えない。
総力を結集した大型企画が
君のハートを直撃する！

1997年のスタートを飾る
シリーズ最強の決定版!

天外魔境
第四の黙示録
The Apocalypse IV

●RPG	●全年齢推奨
●ハドソン	●1997年1月14日発売
●定価¥6,800	●バックアップメモリー対応



カジノ

アニメ

バトル

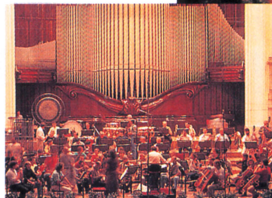
発売前の天外魔境を3つの角度から検証する!!

ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラが演奏

『天外魔境　第四の黙示録』のホラー色を際立たせるゲーム内のオーケストラ演奏は、世界的に有名な〝ワルシャワ・フィルハーモニック・ホール〟で収録されている。さらに演奏をしているのが〝ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラ〟というから驚きである。臨場感あふれるオーケストラ演奏と、アニメシーンのコンビネーションに期待しよう。







アニメで綴るアリゾナまでの天外ダイジェスト

画面からはみ出しそうな躍動感あふれる天外キャラたち

シリーズ最初からアニメを駆使したつくりで話題を振りまいてきた天外魔境。もちろん最新作でも、ふんだんにアニメが使われており、味方・敵合わせて数多くのキャラクターたちが豊かな表情を見せてくれる。決してアニメだけが天外魔境の魅力ではないが、アニメを無視して天外魔境は語れない。

ゲームのスタートとなるプロローグから、アリゾナまでの5つの舞台で発生する多彩なエピソードを、アニメシーンを使って紹介する。主人公雷神が出会う数多くの仲間たちと、雷神が戦いを挑む強敵たち。クオリティの高いアニメシーンが、キャラクターたちの魅力をさらに倍増していることがわかる。感動のアニメーションをひと足早く体験しよう。

プロローグ　6年前に起きた物語の発端

見どころ……

1893年ニューオリンズ。6年前の回想。少年だった雷神は夢見のほか3人の少年たちと隠れんぼをしていたが、遊びに飽きて幽霊屋敷を探検することに。

ここでは雷神の生い立ちと物語の発端が語られていく。少年らしい好奇心と純粋さをもった雷神。そしてまだ幼い夢見。急転直下する事件の中で、ふたりの絆に感動すること間違いなし。


◀胸にクイを刺した死体が、ニヤリと笑う恐怖。



◀雷神の育ての親、レッドベアが救出に来るが……。


◀雷神は戦いから戻ると夢見に約束する。


◀雷神の肩には火の紋章があった。

アラスカ編　レッドベアを救出するため戦いへと身を投じる雷神

見どころ……

夢から覚めると、小さな村で手当てを受けていた……。雷神はレッドベアを救出するため単身アラスカに来たが、魔物に襲われて気を失っていたのだ。雷神は両親を魔物に殺されて笑顔を失った少女に出会い、戦いの決意を新たにして再び旅立つ。

報酬で動く魔物ハンターだが、雷神は少女の笑顔を取り戻すために戦う。優しさを失わずに成長した雷神。それを助ける星夜との出会いと、真の勇者としての覚醒。出会いと別れについても考えされられるひと幕である。


▲ミューリエの悲しい表情を消すために困難へと挑む。



▲変な中国人、都来が登場して雷神に頼みごとをする。



◀まだ弱い雷神を助けるため、星夜が登場して仲間になる。


▼自ら所有者を選ぶ伝説の魔法銃。魔法銃が認めたのは雷神本人だった。

VS.ブリザード

▼最初に戦う審判の十二使徒の一人。人間は孤独な生き物だと主張する。




◀体がすべて氷になったとき、脅威の必殺技が。



◀息を引き取るレッド・ベア。



星夜との別れ

▲ブリザードとの戦いが終わったとき、星夜とも別れ再びひとりに。



新たな旅立ち

◀笑顔を取り戻したミューリエ。戦いはこれからだ。

モンタナ編　火の紋章をもつ戦士との出会い

みどころ……

米国先住民の夕能に会うためシアトルに到着した雷神。しかしモンタナは闇の恋人・キャンディによって支配されていた。洗脳された子供たちを救うため、船で出会った禅剛、火の紋章をもつ勇者のひとり夕能と協力してキャンディ・タウンを目指す。

火の紋章を一族のみんなに誤解されて、自信を失っていた夕能は、雷神との出会いで戦士の誇りを取り戻していく。また、とぼけた味が絶妙な禅剛は、暗くなりがちな戦いを和ませてくれるムードメーカー的な存在だ。


▲いかめしい顔をしながらも、実はひょうきんな禅剛。


▲天外ファンにおなじみのアシモト（?）の子孫も登場。


▲狼男のドッグは、キャンディの手下として暗躍する。


▲悪魔の戦士と罵られていた夕能の苦悩。

▲雷神の肩にある火の紋章を見せられて、夕能の心に波紋が生じていく。

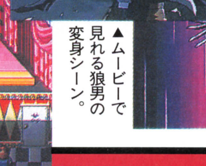

▲豪快なフンドシ姿を見せる風呂屋での禅剛のイベントは、爆笑する決定版。

VS.キャンディ

▼人気アイドル歌手のキャンディ。実は彼女も審判の十二使徒のひとりだった。




◀ムービーで見れる狼男の変身シーン。


▼セクシーなプロポーションをいかした必殺技に、男はメロメロ。



火の紋章？

▲禅剛の尻にも火の紋章が。よく見るとずいぶん形がいびつだが？

カリフォルニア編　可愛い少女に成長した幼なじみの夢見と再会

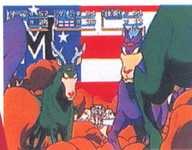
見どころ……

雷神がレッド・ベアのもとで修業をしていた街ユニオンスクエアー。そこで雷神は6年ぶりに夢見と再会する。しかし何も知らない夢見から預かった手紙により、雷神はアルカトラズ刑務所に。夢見はスパイ容疑をかけられ処刑されることに。

ここでは雷神と夢見の再会が必見。霧むせぶ波止場で美しいアニメーションが展開される。イベントも盛りたくさん。

マントー登場　ホラーの予感


▲似合わないスーツで着飾ったマントーUSA。


▲馬鹿（うましか）の術もさらにパワーアップ。


▲棺桶から伸びる魔物の手。何が出現するのだろう。

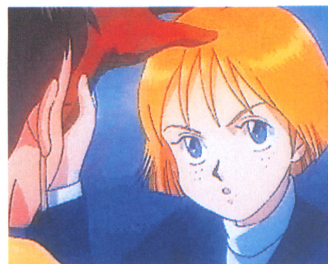

▲飛び下り自殺をする美女に起こった事件とは。


▶子供として扱う雷神の態度に、夢見はムッとしてしまうが……。



夢見と再会

◀霧の中から現われ、雷神のもとに駆け寄る夢見の成長した姿。雷神の胸に懐かしさが蘇る。


◀6年前と同じように、次の再会を指切りで約束するふたりの心はあのころのままだった。

ゲイシャロボ推参!!








▶話題の的ゲイシャロボが登場。3機のマシンが合体するムービーはロボットアニメ。

夢見の危機

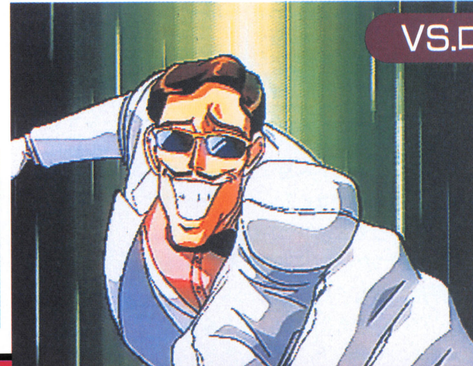


◀スパイ容疑で夢見が連行されてしまう。



▶敵の非道な行ないに夢見の怒りが爆発。夢見の真の力が解放される。

VS.ロン・テリー


◀ハリウッドに君臨するタイクーン。自分の映画のためなら人の命を平気で奪う、自己中心的なキザな男だ。

アリゾナ編　あのカブキの子孫？　切り札エースのパワーが全開

見どころ……

新たに夢見を仲間に加え、アリゾナに来た雷神たち。アリゾナではなぜか太った男女が多く、痩せた人間が差別されていた。異様な状況に疑問を持った雷神は、町で情報収集をするが。

西部劇のノリが心地よいアリゾナ編。ここではガンマンのエースが活躍する。エースはシリアスになったり、豪快におどけたり、その姿はまるでカブキの再来を予感させるようだ。

エースの正体は!?





◀▲派手なフルビジュアルで登場するエース。実力はかなりのものだが……。

支離滅裂な性格　カブキの子孫かな


▲オドオドした気弱な青年。頼りにならない保安官として有名。

◀100%顔を崩しておどけるエース。これは演技か、それとも地なのだろうか。



▶真面目に話せば世紀の伊達男。コロコロ変わる表情を楽しもう。

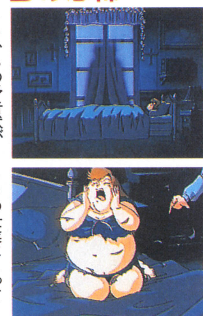
OK牧場の決闘


▲悪徳・クリンストン一家の長男ブッチ。

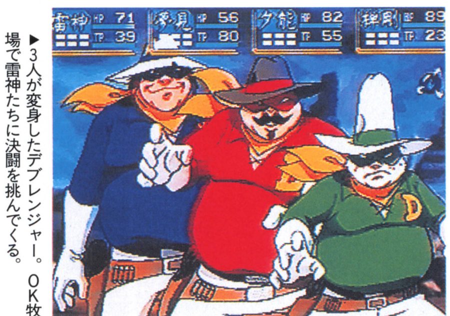

▲ブッチと共にいる次男のアイク。


▲末っ子のビリーは悪になりきれないが。

Dの恐怖……


▶Dからの予告状が美女の家に。その正体はドラキュラか!?

▶Dの仕業によって美女がこんな姿に。Dはデブだった!!



▶3人が変身したデブレンジャー。OK牧場で雷神たちに決闘を挑んでくる。

VS.マダム・アペティ


◀ダイナイマイトボディ（?）のボス。その迫力にどんな男もタジタジになるはず。人々を太らせ、何を企んでいるのだろうか。

豪華な夢をかなえるラスベガスを完全公開!!

楽しいサブゲームが目白押し はまって本編を忘れないように

天外最新作では、多彩なサブゲームを楽しむことができる。サブゲームはいろいろな町に点在しているが、ひとつの町で数多くのサブゲームがプレイできるのが、ここラスベガスなのだ。しかも、サブゲームといっても、単なるオマケのできではない。実際のラスベガスで行なわれている本格的なカジノから、町を自分でレイアウトする都市発展型シミュレーション、可愛い3人の女のコからひとりを選び、奨学生として面倒を見る足長おじさんPLGSなど、盛り沢山のサブゲームがラスベガスに結集している。ここを訪れたらだれもがはまってしまい、ゲームの進行が一時中断されることは間違いないだろう。そんな魅力あふれるラスベガスを徹底的に紹介しよう。

まず最初に訪れるラスベガスは荒れ果てた寂れた村である。ここで都来に町の発展に出資するかと聞かれるが、ここからすでにサブゲームが始まっているのだ。出資をしなくてもラスベガスは発展していくが、それではメリットが少なくなってしまう。ここは大きな気持ちを持ってスポンサーになろう。

あとは、ひたすら待つだけ。渡来の商魂魂と時間がラスベガスを発展させてくれる。ゲームを進めながら、タイミングのいいときにでも訪れてみよう。

また、ラスベガスは発展途上の街でもある。あまり長くほおっておくと、エンディングまでの楽しみが減ってしまう可能性もある。本編とバランスよく遊ぶことで、さらに『天外魔境 第四の黙示録』が楽しくなるはずだ。すべてが豪華になった、ひとつの証明。ミニゲームに溺れ過ぎないことが約束できるなら、そっとラスベガスの魅力を教えてあげよう。

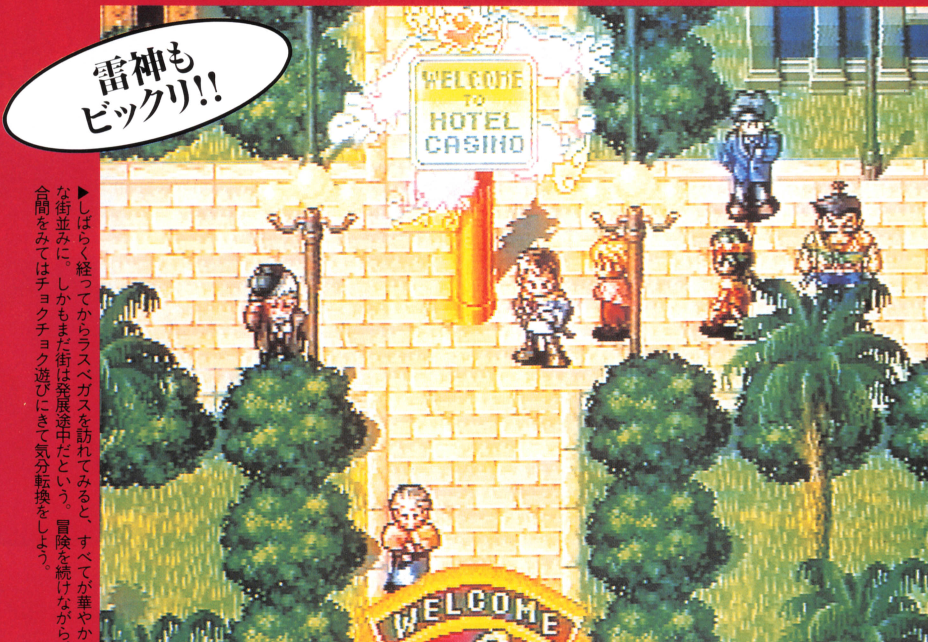


◀一時は砂金が取れると賑わっていたが、今は寂れてしまったラスベガスに到着。



◀商売人の都来が商魂逞しく閃いた。夢としか思えない提案にのるか、そるか!?

雷神もビックリ!!



▶しばらく経ってからラスベガスを訪れてみると、すべてが華やかな街並みに。しかもまだ街は発展途中だという。冒険を続けながら、合間をみてはチョクチョク遊びにきて気分転換をしよう。

新たに店を建てて、さらに街を発展させる

街の中央から下に進むと、そこには8ブロック分の敷地が用意されている。ここに好きな店を建てて、自分でレイアウトした一画をつくることができるのだ。当然店を建てるには、それなりのお金を用意しなければならない。しかし店を建てれば店の売り上げが雷神のものになったり、店によってはそこでしか売っていないアイテムなども登場する。いったん店を建ててしまってから、ほかの店に建て直すことも可能なので、納得いく街をつくり上げよう。

●好きな店を選べ

建物が 建てられる場所は 8箇所！

◀VIPルームにいる都来に会うと、店の出資を勧められる。

日本料理店	$4000	フランス料理店	$4000
中華料理店	$4000	大衆酒場	$8000
プレゼント屋	$2500	宝石屋	$8000
土産屋	$1500	道具屋	$2000
別荘	$5000	ハンターギルド	$2000
教会	$2000	噴水公園	$1000
もみの木	$1500	取り壊し	$ 500

方向キーで選択
Aボタン またはCボタンで決定
Bボタンでキャンセル

▶各種料理屋からお店、公園と多種多様。店の配置によって、様々な変化が生じてくる。

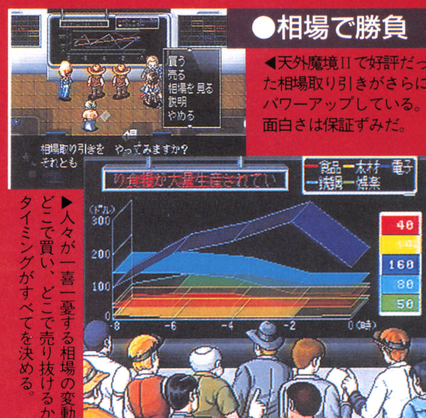




◀▼雷神がオーナーになった道具屋。売り子に話しかければ、売り上げを教えてくれ、アイテムも買える。

WTCの風雲児になれ

WTCとはワールド・トレーディング・センターの略称、つまり世界的な相場取り引き所である。相場は時間とシナリオの状況によって刻々と変化するため、うまく成功すれば一気に大儲けできるが、失敗をすれば目も当てられない状況になる。一攫千金を狙うか、コツコツいくかは君次第だ。



◀天外魔境IIで好評だった相場取り引きがさらにパワーアップしている。面白さは保証ずみだ。

▶人々が一喜一憂する相場の変動。どこで買い、どこで売り抜けるか。タイミングがすべてを決める。

カジノで遊べる6つのゲーム!!　運が良ければ億万長者!?

ラスベガスと言えば、やはりカジノが有名である。天外のラスベガスでも当然カジノがあり、本格的なギャンブルを楽しむことができる。遊べるギャンブルはルーレット、ポーカー、ブラックジャックの3種類。いずれも本格的なルールを採用しており、ディーラーや相手もかなりのギャンブラーなので油断はできない。手持ちのお金からいくら賭け、どこで抜けるか。自分の性格がかなり影響してくるはずだ。
また3種類のギャンブルのほかに、映画、対戦格闘ゲーム、ジグソーパズルもカジノで楽しめる。各ゲームのポジションは右下でチェックして、迷子にならないように目的のミニゲームに一直線に向かおう。ちなみにギャンブルをするときは、セーブをしてから挑戦なんて、セコイまねはしないように！

映画

▼訪れた時期によって様々な映画が見れる。只今はマントーが活躍するキングマントーを上映中。



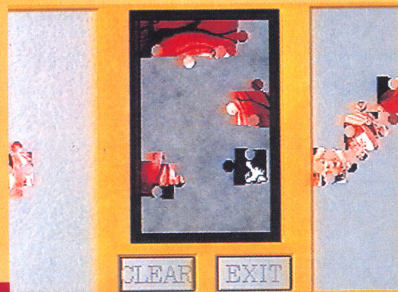
ゲイシャロボ VS キングマントー

▼本編でも使われる、対戦格闘ゲーム。ストレートとジャブ、ガード必殺技を駆使して、勝敗を決するのだ。



ジグソーパズル

▼ダンジョンの宝箱などに隠されたジグソーパズルのピース。ここに持ってくれば組み立てることができる。



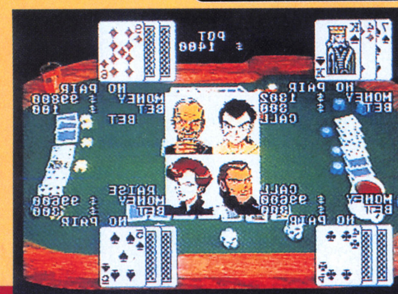
ルーレット

▼好きな位置にコインを置き、ルーレットをまわせ。1点読みに成功すれば、かなりの高額がもらえるはずだ。



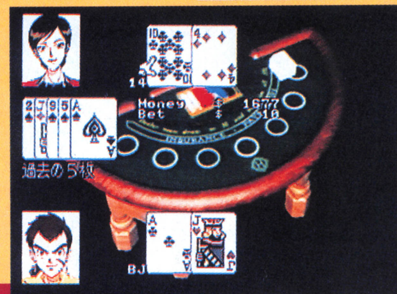
ポーカー

▼コンピュータ3人と対戦するポーカー。微妙な駆け引きが再現されているので、素人は手出し禁止!?



ブラックジャック

▼美人ディーラーと1対1の勝負。テンポよく進むだけに、気がついたらかなりの損失になっていることも。



足長おじさんになる

場所はカジノではないが、ラスベガスの一画に学校が建設されて、奨学生の決定を任せられる。冒険中も決めた女学生にプレゼントして励ませば、心のこもった手紙が雷神のもとに届けられる。



▲卒業時にはそれぞれのエンディングも用意されているぞ

左上がアン、上がジェニー、左がアリサの3人。

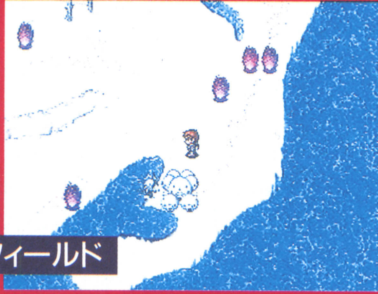
天外ファンの疑問に答える！ バトルシステム徹底解析

Q バトルシステムを詳しく知りたいのですが

A 主人公視点の対面バトルで戦うぞ

数あるバトルシステムの中で最大の特徴。それがこの対面バトルである。これは雷神の視点で戦うもので画面いっぱいに敵の姿が表示される。それも各シナリオで戦うボスはもちろんのこと、ザコ敵との戦いにも採用されているのである。さらに敵の攻撃は流れるようなアニメーション。縦横無尽に動きまわる敵キャラたちがド派手に暴れまわる。下の写真を見ればその迫力は一目瞭然のはずだ。

バトルはキャラクターごとに攻撃や魔法などから選ぶコマンド方式。味方の素早い順に命令できるので、そのときの状況に合わせて攻撃や回復など自由に選択できる。また味方の状態や敵が受けているダメージも画面に表示されるので、RPG初心者にもスムーズにバトルができるだろう。簡単なシステムとド派手なビジュアル。エンディングまで飽きることなくバトルが続けられる親切設計だ。


フィールド

◀フィールドでは雷神ひとりが表示される。敵の姿も見えるので注意して進め。


ダンジョン

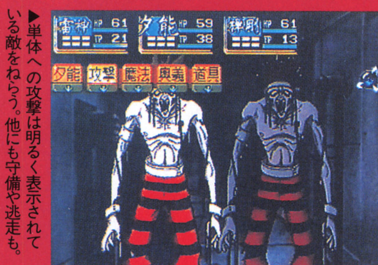
◀様々な仕掛けがあるダンジョンでは、そのときのメンバーをすべて表示。



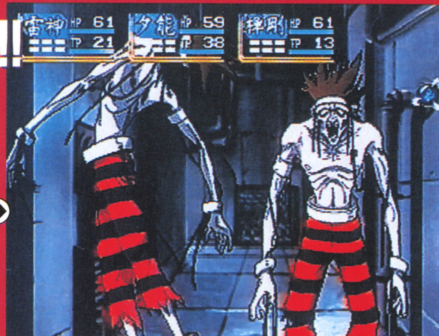
味方の効果
名前の下にある6つのランプ。左から攻撃力、防御力、素早さの補助効果を表わしている。上段が点灯でアップ、下段だとダウン。

敵の体力
以前は敵の体力を数値で表示していたが、戦いをもっとファジーなものにするため球の色で状態を表示。青、黄、赤と変化する。

コマンドを選んで攻撃!!



◀単体への攻撃は明るく表示されている敵をねらう。他にも守備や逃走も。



◀攻撃がヒットすると、その威力に敵が大きくのけぞる。動きもリアルで臨場感あり。

なめらかなアニメーションで魔物が攻撃!!




正面の位置から、いったん下に身構えて力をため、一気に飛びかかってくる。



フレアフォックスが襲いかかってきた。なめらかな動きだけに迫力も十分。

昼と夜では出会う敵が変わる

ゲームの中でも刻々と時間が流れており、日中と夜間のふたつの区別がある。これにより、イベントにも変化が起きるのだが、フィールドに出現する敵も変わることも覚えておこう。夜は魔物の動きが活発になる恐怖の時間帯。それだけに、ザコ敵も嫌な攻撃を仕掛けくるものが多いようだ。

昼間



▲▶太陽の光りの中だけに、敵と接触すると植物型の魔物が出現した。全力で戦いを挑め。

夜間



▲▶同じ地域でも夜になると敵が変わる。ホラー色の濃い敵が出現したら油断するな。

Q 魔法はどのように覚えていくのですか

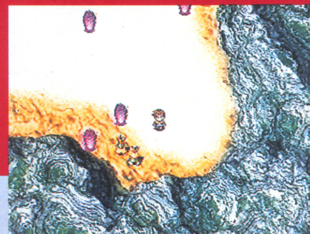
A アメリカ先住民村でマナの壺を入手

魔法は通常それぞれ特性に合ったキャラクターが使えるというのが一般だが、雷神たちのパーティでは操作できる仲間全員が共通して同じ魔法を使うことができる。またMPはひとつのバトルが終了すると自動的に完全回復するので、短期決戦となるザコ敵との戦いでは遠慮せずに使える。しかし、長期戦が展開されるボス戦では戦略的な魔法の使用を求められるので注意しよう。

さて魔法の覚えかたは、あるアメリカ先住民村でマナの壺をもらうことから始まる。その後各地にあるアメリカ先住民村で魔法の種を貰い、マナの壺に入れることで新たな魔法が使えるようになるのだ。また魔法の種は壺に入れることで、MPの総量も増やしていくので、魔法の種を数多く見つけないと新たな魔法が使えないだけなく、覚えた魔法の使用回数も増えないので大変だ。



◀ある事件を解決して、米国先住民の酋長から秘蔵の逸品を貰う。





▲各地に隠されたアメリカ先住民村を探す。そのためにストーリーを追うだけではダメ。
▼酋長が新たな魔法をくれる。全部の魔法を覚えるまで頑張るべし。

MPは戦闘後に完全回復!!



◀魔法は味方の体力を回復するものと、味方や敵に様々な効果を与える補助魔法がメインとなる。またフィールド上では回復魔法だけでなく、攻撃・防御力アップの魔法などあらかじめかけてからバトルに入れる。

▶バトル終了時にMPが完全回復するので、ザコ戦では遠慮せずに使おう。バトルの決着がつく前に味方を完全回復だ。

Q 奥義の覚え方を教えてほしいのですが

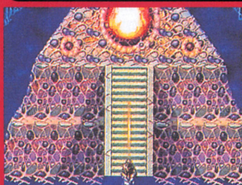
A ストーリーの流れにそって覚えていくぞ

魔法は全員が共通して使えるが、キャラクターごとに覚える必殺技が奥義である。主人公視点の対面バトルだけに、通常味方の姿をバトル画面で見ることができない。しかし、奥義を使ったときはキャラクターのアニメシーンが挿入されるので、アニメファンならずとも必見間違いなし。

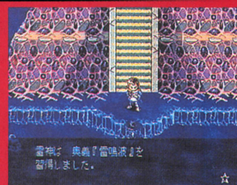
奥義の覚え方は、各エリアを守るボスを倒してエデンの火を解放して覚えていく雷神と、ストーリー中のイベントを解決して覚えていくほかのキャラの二通りがある。エリアを冒険してエデンの火を見つければ、雷神の奥義を覚えるタイミングを予測できるが、ほかのキャラはどのイベントの解決で奥義を覚えるか予測できないので、ハラハラドキドキして待つ楽しみもいいもんである。

ほかにもふたりのパワーが合体する合体奥義もあり、迫力の戦いがさらに濃い内容になっているぞ

雷神の場合……



▲魔物によって悪の象徴となってしまったエデンの火に、雷神が魔法銃を発射する……。



▲するとエデンの火にやどる強力なパワーが雷神に注がれ、新たな奥義を授けてくれる。

雷神の奥義・雷鳴波が魔物に爆裂する!!



▲いきなりドアップになる雷神の怒りの表情。

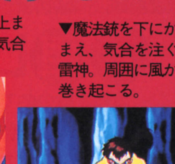


▼そこから引き、左手が腰の魔法銃に伸びているのがわかる。



▲魔法銃を手に前に振り上げるようななめらかな動き。

▼さらに左手は頭の上まで上げられ、雷神の気合が込められていく。



▼魔法銃を下にかまえ、気合を注ぐ雷神。周囲に風が巻き起こる。

◀カメラを少し手前に引くと、雷神を囲むように円状の風が立ち上がる。

ほかのキャラの場合……



▲夕能の幼なじみのドッグは敵に操られていた。しかし戦いを避けるすべはなく悲しい結末に。



▲その怒りが夕能に秘められた奥義を呼び覚ます。そのほかにも多彩イベントが関係する。

夢見と夕能の合体奥義シャイニングの効果は!?



▲画面を2分する、夢見と夕能。カット割りもセンス良し。



◀ふたりのパワーが重なって、手から大きく放射。





▶凄まじい轟音と共に、雷神の雷鳴波が敵全体にダメージを与える。

全5ステージ完全攻略

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

ついに発売されたガンダム外伝シリーズ第2作目。様々な機能が追加されてよりプレイしやすくなっているが、各ミッションは手強く、苦戦することは必至のはず。全5ステージの攻略ポイントを徹底的に紹介しよう。



●3Dシューティング ●全年齢推奨
●バンダイ ●発売中
●定価¥4,800 ●バックアップメモリー 5

様々な強化を加え 期待の第2作目がついに発売

だれもが憧れていたモビルスーツ（以下MS）のリアルな操縦感を実現しガンダムファンのみならずSTGファンにも衝撃を与えた前作の『外伝Ⅰ　戦慄のブルー』。そのクオリティの高さから、第2作目の『外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者』にも期待が集まっていた。そしてついに完成した第2作目。ストーリー的にもジム・ブルーディスティニーを操縦することになったり、ユウのライバルになるニムバス・シュターゼンが登場したりと、大きな山場をむかえている。さらに操作面においても前作の不満点を改良するなど、様々な強化をしているのが嬉しい。

前作との変更点は、操作上では急停止やバックダッシュの追加。また下で詳しく紹介するが、ビームサーベルの3段切りが可能になっている。さらにツインスティックにも対応しているので、よりプレイしやすく、より白熱した戦いができる。ほかにもミニレーダーの表示が常時できたり、状況説明のときにキャラクターのビジュアルが登場したりと随所に改良が加えられており、プレイヤーのニーズに応えたタイムリーな仕上がりになっている。

前号では、緊急速報として全5ステージ中4ステージまでの見せ場をダイジェストで公開したが、いよいよゲームも発売されてだれもがすぐにプレイできる状態なので、今回はすべてのステージのミッション攻略を徹底的にチェックした。最終作を期待しながら、『外伝Ⅱ』を完全に制覇しておこう。



変更 ビームサーベル　3発の連続攻撃で敵に大ダメージを与えろ!!

攻撃手段の中でいちばん攻撃力が高かったビームサーベル。前作をプレイした人は、戦うたびに連続で繰り出したいと考えていたはずだ。『外伝Ⅱ』ではこの点にも改良を加え、3発まではビームサーベルで連続攻撃ができるようになっている。

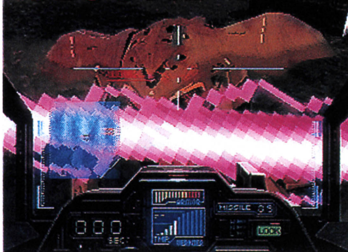
しかし、前作ではビームサーベルで敵MSに攻撃すればかなりのダメージを与えることができた。だが、今回は段階的に攻撃力が高くなっていく。つまり2発の連続では前作より攻撃力が落ちてしまい、苦戦を強いられることになるのだ。しかし3発までヒットさせれば大ダメージは確実。必ず3段切りをマスターしておくことが大切である。

FIRST ATTACK



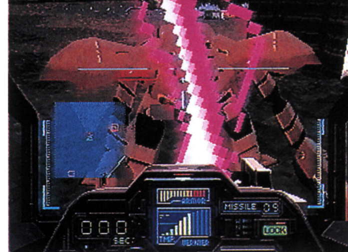
◀前作では80の攻撃力（バルカンを1として）があったが、今回は単発では20しか攻撃力がない。

SECOND ATTACK



◀1発目の上段から水平切りに。2発目は倍の40にアップ。しかし、これでも計60しかないぞ。

THIRD ATTACK

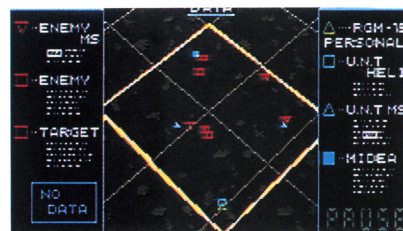


◀さらに上段切りに。3発目の攻撃力は80。これで計140になった。必ず3段切りを成功させよう。

MISSION1　蒼き運命

調査ヘリを護衛しながらミデアを救出

極秘任務中のミデアがジオン軍の襲撃にあい被弾して砂漠に緊急着陸した。ミデアに向かう調査ヘリを護衛しながら、周囲に展開するジオン軍の戦車とMSを殲滅させよう。



ミデアのコンテナに隠されたMS 新たな戦いの扉が今、開かれる

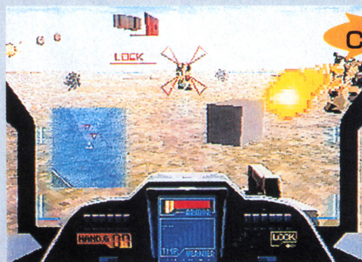
不可解な命令がユウたちに下る。「ジオン軍に襲撃された極秘任務のミデアを救出し、中の積み荷を確実に回収せよ。ただし敵に奪取されそうな場合は、積み荷を破壊すること」。そしてユウは、ミデアの救出に向かう調査ヘリの護衛という特別任務を受ける。調査ヘリが無事ミデアの側に到着し、周囲の敵を全滅させたとき、突如見たことない蒼いMSが出現し戦いを挑んできた。敵は圧倒的に強く、以前に戦ったあの蒼いMSにも動きが似ていた。支援部隊の登場で敵が撤退し、ミデアの積み荷を確認すると……。

攻略ポイント

まず第1に優先されるのが調査ヘリの護衛である。スタート地点からミデアまでの間に調査ヘリに攻撃を仕掛ける6台の戦車が配置されている。調査ヘリより先行して次々と破壊していく。戦車をすべて破壊すれば調査ヘリは安全。次は周囲に散開する敵MSの撃破に向かおう。敵MSはすべてザクタイプなのだが、なかには強力なザクキャノンもいて、ザクもヒートホークでの攻撃や、防御など前作より各段にパワーアップしている。油断せずに1機ずつ撃破していくことが必勝につながるはずだ。

敵を全滅させるとデモムービーが挿入され、イフリート改が突然攻撃を仕掛けてくる。イフリートとの戦いは撃破されても支援部隊が到着して次へと進めるので、多少気楽な気分で戦うことができる。ただしイフリート改とはMISSION5で再び戦うことになる。敵の動きに慣れるためにも、全力で戦うことは大切だ。素早い動き翻弄されないように気をつけ、うまく足を止めたときに3段切りを確実にヒットさせよう。

check

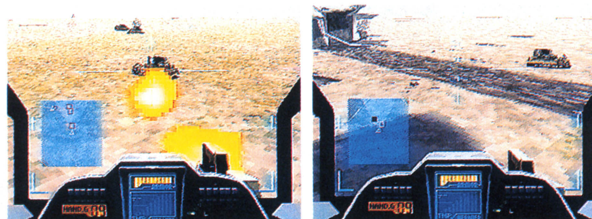


◀ザクキャノンはミサイル。ザクはクラッカーを投げてくる。遠距離での戦いは不利。

勝利条件

調査ヘリがミデアのもとに到着し、敵MS（ザクタイプ）を全滅させる

ルート上にいる6台の戦車を撃破



▲スタートしたらすぐに直進して、下角に切り替えながら戦車に攻撃していく。

▲レーダなどでMSを識別しても、ロックオンせずにミデアまでの戦車を破壊。

後手にまわるとヘリに攻撃が

▶ヘリが攻撃を受けて撃墜されるとゲームクリア後の評価が下がるので注意。

ヒートホークをライフルで撃破

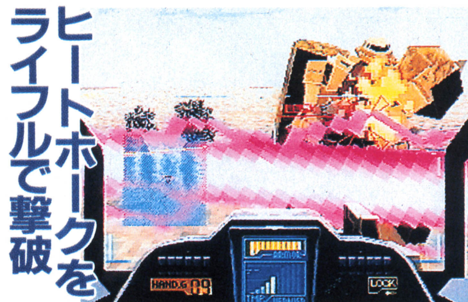


◀ヒートホークを振り上げ、ザクが直進してきた。

◀バックダッシュで間合いを保ち、ライフルで攻撃。



◀攻撃をガードされたら、すぐに反撃がくる。バックダッシュで間合いを離せ。



◀ライフルがヒットしたら、すぐにダッシュで前進し、ビームサーベルで斬る。



▶ザクキャノンの遠距離ミサイルは脅威。優先的に接近戦で撃破していこう。

突如迫り来るイフリート改!!　最強のライバル出現

足を止めたときに素早く3段切り

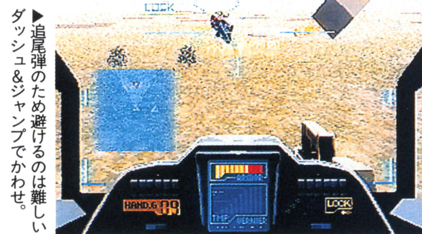


▲地形に邪魔されて、足を止めたときが最大のチャンス。ライフル攻撃を仕掛けながらダッシュで接近する。

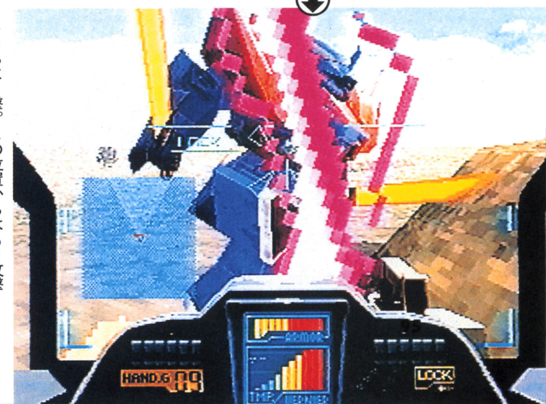
▲まず上段から1撃。油断せずにそのままの位置でさらにダッシュ！

▼水平斬りで2撃目。まだ60の攻撃力しかヒットしていない。

脅威のミサイル連射



▶追尾弾のため避けるのは難しい。ダッシュ&ジャンプでかわせ。

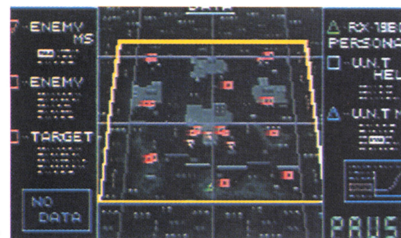


▶さらに3撃。この位置からはもう攻撃できない。バックダッシュで距離を離す。

MISSION2 その名はブルー

ミサイル基地を破壊して友軍部隊を支援する

ミデアの積み荷、それはブルーだった。そして、ブルーの搭乗をアルフ・カムラから認められたユウに指令が下る。特殊工作ヘリを支援しながら、ジオン軍のミサイル基地を破壊せよ。



ブルーに搭乗するユウ 新たな伝説が今つくられる

墜落したミデアからジム・ブルーディスティニーを回収した連邦軍の技術士官アルフ・カムラ。彼はユウの戦績を知り、ブルーを託して以後同行することに。ブルーに搭乗したユウは段違いの性能に驚きながらも、不吉な感覚に襲われる。だが、その確認をする間もなく次の任務が司令部から送られてくる。「カリフォルニアに進行中の友軍を支援するため、難攻不落のミサイル基地を叩け」。そしてユウには敵基地に潜入する特殊工作ヘリの支援も任せられる。基地の防衛システムを破壊しながら、敵MSを倒せ。

攻略ポイント

まず特殊工作ヘリに攻撃を仕掛ける砲台の撃破が優先されるのだが、広範囲な戦闘エリアに配置されているため、すべてを破壊するにはかなりの時間を要することになる。また砲台を破壊する間は敵MSに対して無防備になってしまうため、スピーディに破壊することが必要だ。ポイントとしては、ダッシュで砲台から砲台へと進み、砲台手前でブレーキをかけてリズミカルに砲台を破壊すること。またライフルだと下角に切り替えないと攻撃が当たらないため、ブルーの特殊武器の胸部ミサイルを状況によっては使うことも必要になる。モタモタしていると敵MSの攻撃を受けてダメージが蓄積していくが、戦術得点を上げるためにも1機でも多く特殊工作ヘリを無事通過させることが重要になってくる。

砲台の破壊後は敵MSの殲滅である。敵はズゴックEとハイ・ゴッグ。機動力が高く遠距離からのライフルはまずヒットしない。中間距離からライフルの連射で動きを止め、ビームサーベルで接近戦に勝利する。状況を冷静に判断して適切な行動をとる。



◀特殊武器が胸部ミサイに変更。直線上に当たり、爆風で周囲にもダメージを与える。

勝利条件

敵MSの全滅。特殊工作ヘリが全滅すると大幅に戦術得点が下がる。

砲台を優先的に破壊

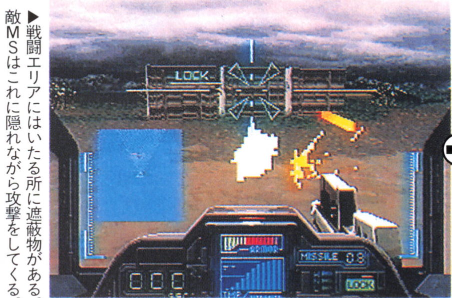


▼ミサイルの砲台がブルーをねらう。上下角を戻し、ミサイルを避けながら破壊せよ。

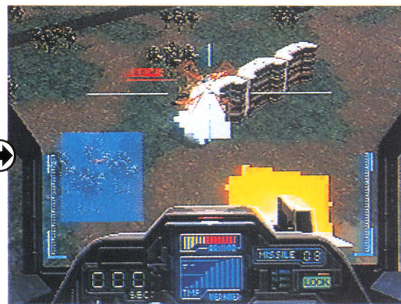
▲地上に設置された砲台を、ライフルで攻撃する。ロックオンせずに下角に切り替えて破壊せよ。

◀テンポよく砲台を破壊していければ、特殊工作ヘリが無事戦闘エリアを通過できる。

遮蔽物に隠れたらまわり込んで攻撃



▶戦闘エリアにはいたる所に遮蔽物がある。敵MSはこれに隠れながら攻撃をしてくる。



◀ジャンプしたり、ダッシュでまわり込んだりして、敵を出現させてライフルを撃つ。

横回転を連射でストップ



▶中間距離でライフルを撃つと、側転して攻撃を避ける。連射で1回転する場所を再攻撃。

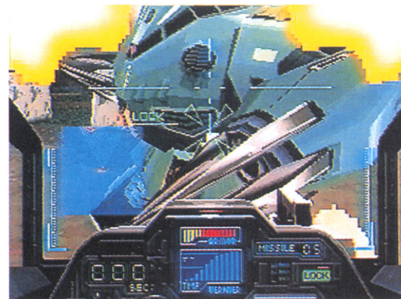
ジャンプでよけろ



▲頭からの突進はジャンプで避けるか、ライフルで迎撃。

◀ビームサーベルの3段切りで勝負せよ。

◀攻撃のヒットに合わせてダッシュで敵との間合いを詰め、ビームサーベルで攻撃を仕掛けよう。

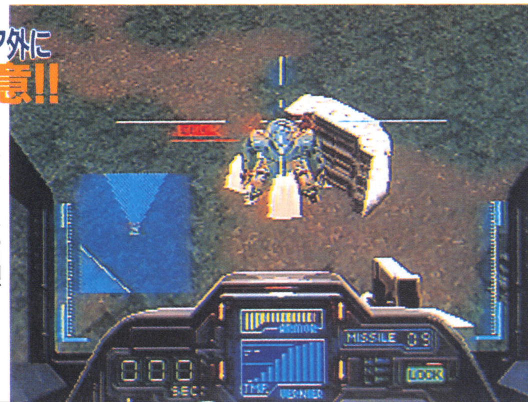


◀急接近から繰り出す攻撃はダメージが大きい。バックダッシュですぐに後退。



▲戦闘エリアにある敵の施設。戦術得点に加算されるので、戦闘の合間に確実に破壊しておこう。

エリア外に注意!!



▶エリアラインの周囲で戦う場合は、逃亡にならないように注意する。

MISSION3 タイムリミット

限られた時間内にコントロール施設を破壊

基地の防衛システムは破壊したが、敵はすでにミサイルの発射態勢に入ってしまっていた。EXAMシステムを発動させ、ミサイル発射前に5つのコントロール施設を破壊せよ。



ブルーの秘められた能力が今、解放された!

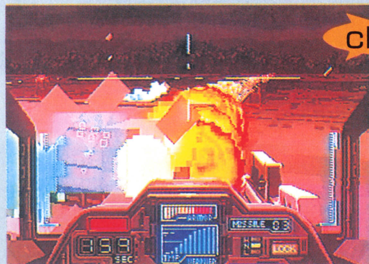
すでにミサイル基地ではミサイルの発射態勢が整えられていた。ミサイルが発射されれば友軍に大きな被害が出て、作戦は失敗してしまう。アルフ・カムラは、ブルーの機動力を飛躍的に上昇させる"EXAMシステム"を発動させて、ミサイル発射前に5つのコントロール施設を破壊することを命じる。刻々と迫るタイムリミットの中、敵MSも決死の覚悟で反撃に出た。さらに5つ目のコントロール施設は強力な砲門を持つ巨大な軍事施設ダブデだった。限られて時間内にすべての施設を破壊できるのか!?

攻略ポイント

5つのコントロール施設を破壊することが目的だが、コントロール施設の周りには敵MSが配置されており、さらに敵MSを全滅させても増援部隊が出現するためかなりの苦戦を強いられることになる。各所に配置された砲台も常にブルーに攻撃してくるため、砲台の破壊も作戦上必要になってくる。

このミッションでは戦闘エリアの最深部に位置する、ダブデの破壊から始めるといいだろう。まずゲームがスタートしたら右にダッシュで平行移動し、縦のラインがレーダーに表示される位置まで進む。次にダッシュで直進し、途中の砲台を破壊しながら戦闘エリアの上部に移動する。ライン際まできたら左に旋回してダブデに向かおう。ダブデは左右に砲門を備えすぐに迎撃してくる。ジャンプで攻撃をかわし、上空から胸部ミサイルで左右の砲門を撃破する。ダブデを破壊したら周囲にいる敵MSを倒し、残りのコントロール施設を破壊する。施設の周囲には敵MSが待ち構えているが、レーダーに砲台が表示されたら、砲台の破壊を優先させよう。

check



◀砲台は照準を合わせて攻撃してくるので、放置しておくと被害が甚大になってしまう。

勝利条件

コクピットのカウンターが0になるまでに、5つの施設をすべて破壊

右に移動してライン上を直進

▶スタートしたら、すぐにダッシュの平行移動で右に移動。

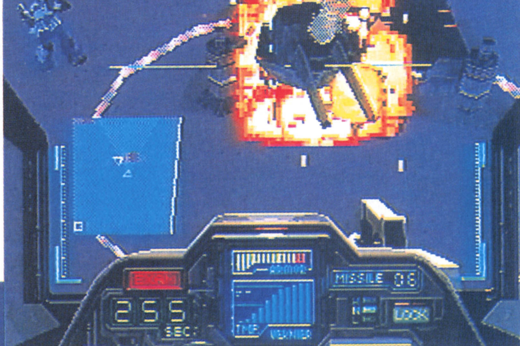


砲台を撃破

◀縦のラインにそって直進するが、レーダーに砲台が表示されたら、スピーディに破壊。



ダブデを先に破壊する





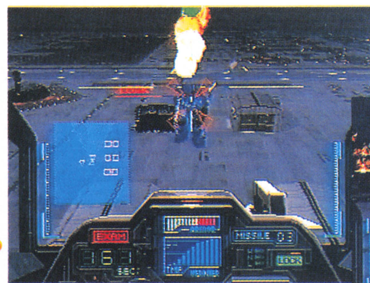
▲砲門の攻撃をジャンプで避け、上空から胸部ミサイルを発射。

◀片方の砲門を破壊したら、後ろにまわり込み同じ要領でダブデを完全に破壊する。

▲ダブデの周囲にはグフが配置されている。ビームサーベルの3段切りで破壊。

敵MSに注意して砲台を一掃する

▼砲台はかなり近づかないとライフルで破壊できない。ダブデ戦で残った胸部ミサイルを使い一掃しよう。





▲敵MSと交戦中にレーダーで砲台が確認されたら、ロックオンを解除。

施設を挟んで敵MSと対峙



▲敵MSと交戦するときはうまく敵MSを施設まで誘導して、戦いの合間に流れ弾を施設にヒットさせて施設を破壊する。

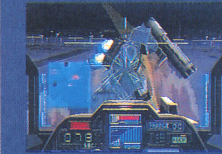


▲残りカウントの警告音が鳴ったら、敵MSを無視して施設の破壊に専念する。胸部ミサイルが残っているなら使い切ってしまおう。

ヒ ートホークをバックダッシュで避けてから反撃!!



▲ヒートホークで直前まで迫ってきたらバックダッシュ。



▲ヒートホークが空を切る。すぐにダッシュで接近。



▲ビームサーベルでアタック。動きをマスターしておこう。

MISSION4　ジオン掃討作戦

敵のMSを全滅させ、交戦データを収集

カリフォルニアに進行している友軍と合流し、ジオン軍の残存兵力を一掃する。簡単な任務のはずだが最新型のドムを次々と出撃させてきたため、一瞬の油断が命運を分ける戦いに。

死を覚悟したジオンの猛攻にブルーといえど苦戦は必至

ミサイル基地の制圧により、カリフォルニアに侵攻中の友軍は有利な状態で戦いを進めていた。ユウたちにも友軍に合流し、ジオン軍掃討作戦に参加せよとの新たな命令が下る。これは交戦データを収集するためのサブ的な任務のはずだった……。ユウたちが戦闘に参加すると事態は一転。今まで防戦一方だったジオン軍は完全撤退を決定し、それに伴い温存していた最新型のドムを大量に出撃させてきたのだ。撤退を成功させるために死をも覚悟しているジオンの兵士たち。ユウたちは脅威を感じていた。

攻略ポイント

敵MSは前作でも苦戦したドム。しかも前作よりあらゆる面においてパワーアップしているため、ブルーといえども油断はできない。ゲームがスタートすると、すでにフィリップとサマナが交戦状態に入っている。ロックオンをして援護に向かおう。いずれドムの猛攻にジムは耐えきれずに仲間は脱出することになる。仲間がいる間に1機でも多く撃破しておくことが必要だ。ドムは中間距離、遠距離はバズーカ、接近戦ではショルダータックル、ビームサーベルと多彩な攻撃を仕掛けてくる。ホバー移動のため機動力にもすぐれているので、チャンスのときに確実にダメージを奪うことが要求される。

ポイントとしては胸部ミサイルの有効的な活用と、接近戦での適切な処置が勝利に鍵を握っている。ホバー移動しながらバズーカは追っても攻撃がヒットせず、一方的にダメージを受けることになり兼ねない。深追いは禁物だ。接近戦を仕掛けられたときの迎撃、接近戦脱出のタイミングに注意して、確実にダメージを与え1機ずつ撃破していこう。



check

◀ザコとは思えないほどの力を持つドム。動きのリズムが単調にならないようにする。

勝利条件

出撃してくる敵MSの前線部隊を、全滅させればミッションクリア。





▶味方のジムが苦戦している。すぐに援護に向かい、共同戦線で敵MSを撃破する。

バズーカの嵐

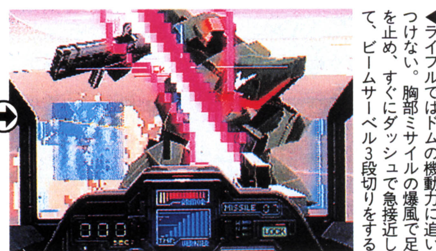


◀平行移動で避けながら間合いを詰めようとしても、バズーカに阻まれてしまう。

▶ジャンプでもミサイルが迫る。深追いして、ダメージを受け過ぎないように注意する。

胸部ミサイルで足を止めすかさずサーベルで斬る



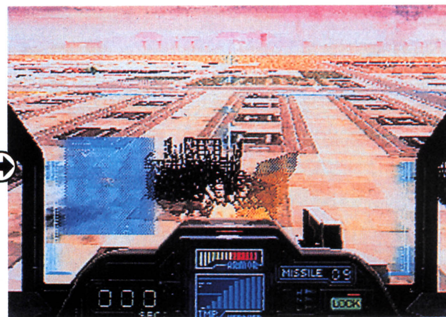


◀ライフルではドムの機動力に追いつけない。胸部ミサイルの爆風で足を止め、すぐにダッシュで急接近して、ビームサーベル3段切りをする。

サーベルを出して突進してきたらジャンプでかわす!!

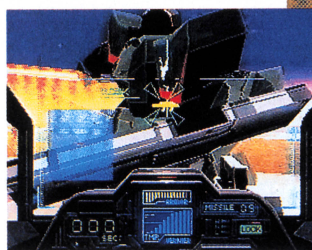


▲ある程度の間合いから接近し、腰からビームサーベルを出したら……。

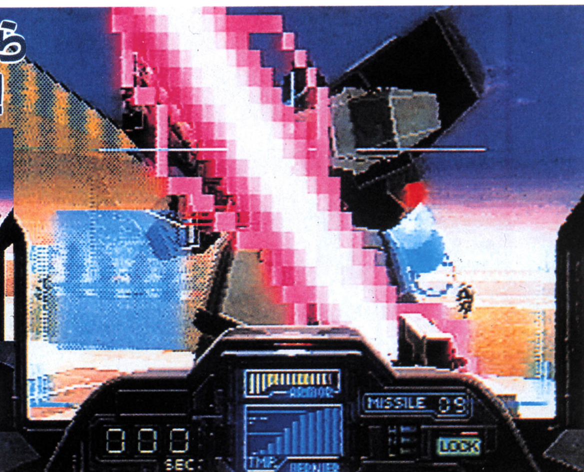


▲ジャンプで退避。ライフルの反撃か、退避か、一瞬の見極めが重要だ。

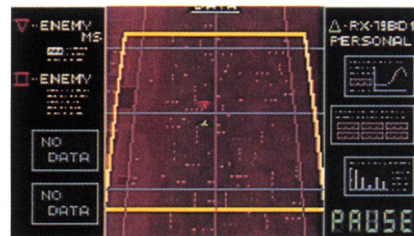
直前でサーベルを出すなら攻撃を受けるまえに斬れ!!



▶直前まできてビームサーベルに手を伸ばしたら、逆にビームサーベル攻撃で先制アタックする。攻撃チャンスを有効に使うのだ。



MISSION5 宿命の対決



最強の敵、イフリート改を撃退せよ

敵を全滅させると謎の蒼いMSが再び出現し、ブルーに戦いを挑んできた。そして、イフリート改にブルーのEXAMシステムが共鳴。強制的にEXAMシステムが発動してしまう。

EXAMシステムが認める戦士 ユウか！ それともニムバスか!?

苦戦の末、ドム部隊を全滅させると、ミデア救出作戦で登場したブルーに似た動きをする謎のMSが出現し、ブルーに戦いを挑んでくる。MSの名はイフリート改。クルスト博士がジオン軍で開発した、EXAMシステムを搭載した機体である。そのためか、ブルーが共鳴現象を起こし、EXAMシステムが強制的に発動してしまう。オーバーヒートするまでに敵を倒さないと、機体が停止して無防備な状態になってしまう。限られた時間の中で、同じEXAMシステムを持つMSの戦いがいま始まった。

攻略ポイント

イフリート改と1対1で戦うMS戦。戦闘エリアには複数の遮蔽物があり、ブルーの移動、攻撃の邪魔になるので注意しよう。イフリート改の動きは圧倒的に素早くロックオンで追い切れないため、ライフルをヒットさせるのはあまりに難しい。また移動しながらミサイルを撃ってくるため、足を止めると集中攻撃を受けてしまう。とにかくダッシュ&ジャンプを駆使しながら、敵の攻撃をできるだけ避け、タイミングよく攻撃を仕掛けることが重要になる。

攻撃チャンスはイフリート改が遮蔽物に移動を邪魔され、足を止めたその瞬間。ライフルを連射しながらダッシュで接近し、ビームサーベル3段切りを仕掛けよう。ただし攻撃に成功しても、すぐにダッシュで距離を保たないと反撃がくる。油断は禁物だ。また直線上に接近して攻撃を仕掛けてきたら、すぐにライフルをヒットさせ、すかさずビームライフルへの連続攻撃を成功させる。とにかくイフリート改は常に素早く動き回っているので、ブルーの足が止まらないようにダッシュで動きながら反撃する。

check



◀直線状の動きや、足を止めた瞬間に、ライフルを確実にヒットさせることが大切。

勝利条件

コックピットのカウンターが0になるまでに、イフリート改を撃退する。

圧倒的なスピードに翻弄されるな!!

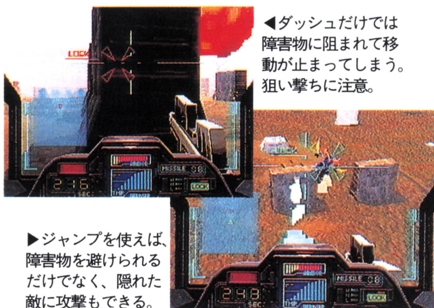
▼いきなりジャンプでブルーの頭上を飛び越していく。常に正面モニターでとらえられるように、ロックオンのままダッシュ&ジャンプを駆使して追い詰める。





▲右に左にと軽快なフットワークで移動しながら攻撃してくる。反撃することも大切だが、ダメージを避けることも作戦上重要だ。

遮蔽物をジャンプでかわす



◀ダッシュだけでは障害物に阻まれて移動が止まってしまう。狙い撃ちに注意。

▶ジャンプを使えば、障害物を避けられるだけでなく、隠れた敵に攻撃もできる。

胸部ミサイルを過信しすぎるな



◀敵の足を止める胸部ミサイルを便利な武器だが、あまり信用しすぎると……・

▶捉えたと思っても、敵は爆炎から脱出してしまう。姿を見失うだけに注意が必要。

ミサイルの連射をかわせ



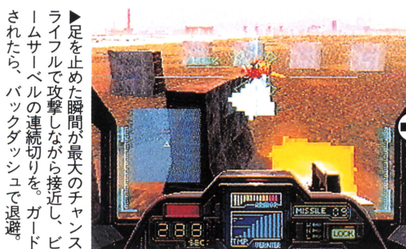
◀移動しながらのミサイル連射は要注意だが、足を止めたときのミサイルはチャンスでもある。ダメージ覚悟で攻撃だ。

サーベルは確実に避ける

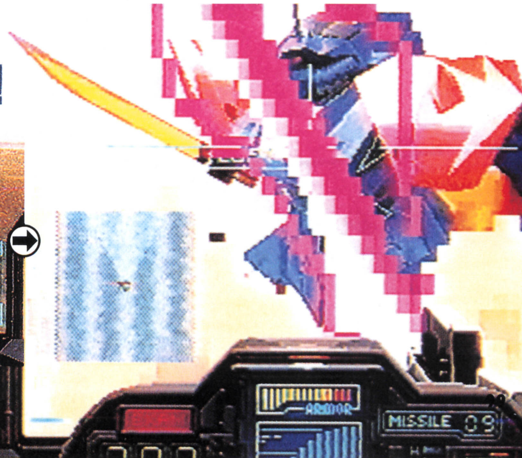


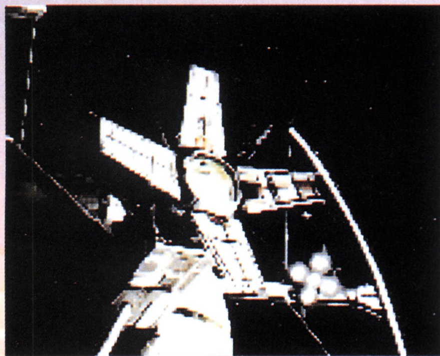
◀2刀流ビームサーベルはダメージが大きすぎる。タイミングよく先制攻撃ができないのなら、確実にダッシュでかわせ。

足を止めた瞬間に攻撃 ダッシュで接近して斬る!!



▶足を止めた瞬間が最大のチャンス。ライフルで攻撃しながら接近し、ビームサーベルの連続切りを。ガードされたら、バックダッシュで退避。





3部に分けられたストーリーをOVA感覚で楽しむために

——まず、このプロジェクトが始まった経緯をお願いします。特に、OGSとして『ガンダム』をやるのであれば、デジタルコミック的なものにする方法もあると思うのですが、あえて3Dシューティングにした理由を知りたいのですが。

「サターンでしかできないような3Dシューティングをつくりたい、ということがいちばんにあったんです。それを踏まえて話し合った結果として、バンダイが商品化するのであればやはり『ガンダム』以

この作品の特徴ですが、なぜガンダムが登場しないことになったのでしょうか？

「RX−78−1とか、G3ガンダムとかいう設定もありますけれど、サンライズ（＊2）さんのお話ではあの時代のガンダムというのはアムロ（＊3）が乗っていたもの1機だけだそうなんですよ。だからOVAの『第08MS小隊』（＊4）の量産型ガンダムというのも、実はジムなんですよ、ということで、主人公がアムロでない以上、ガンダムも登場しないということですね」

——アムロを登場させないのであれば、主人公を設定しないでプレイヤー＝主人公にもできたと思うの

SPECIAL INTERVIEW 稲垣浩文

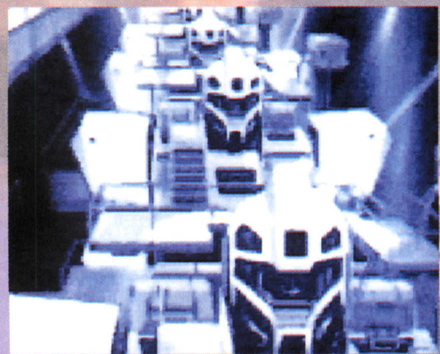
"蒼"の描き出すもの

OGS（オリジナル・ゲーム・ストーリー）として、いわゆるキャラクターゲームに新たな可能性を提示した『ガンダム外伝』3部作。制作者たちはそこで何を目指したのか。プロデューサー稲垣氏に尋ねた。



稲垣浩文
（いながき・ひろふみ）

プロフィール バンダイマルチメディア事業部所属。『ガンダム外伝』3部作を通してのプロデューサー。「ガンダム世代というよりプラモを買いあさっていた世代」（本人談）の26歳。



外ないだろうということになりました」

——『ガンダム』と言っても、ストーリー的にはオリジナルですよね。これはなぜでしょうか？

「ひとつには当時すでにPSでは『Ver.2.0』（＊1）が開発されていて、サターンでも横スクロールのかなり完成度が高いものができていた、ということがありますね。それともうひとつ、3つに分けるというのも最初にあったコンセプトなんですよ。シナリオを重視してOVAのように発売していけないだろうか、ということがありましたので、だとしたらだれも知らないものをつくろうということですね。"OGS"という言葉を謳ったのも、OVAと同じ感

主人公がしゃべらないのはユウ＝あなた（YOU）だから



覚で楽しんでいただければということがあります」

——確かにいわゆる"超大作"に対して、3部作などに分けるというのも新しい方法ですよね。

「時間的にもどうしてもカットしなければいけない部分は常にあると思うんですよ。それが『1』ではできなかったけれど『2』ではできたりするところが、今回のOGSのよかった部分のひとつですね。ですから、『1』をやった方からいただいたたくさんのご意見も、『2』へかなり反映されていて、それがまた『3』へも反映されて、ゲームのシステム部分もバージョンアップできますしね」

——ガンダムの登場しない『ガンダム』という点も

ですが、ユウという主人公がいて、寡黙な人という設定になっているのはなぜでしょうか？

「FFのようにキャラクターが話をする、キャラクターの中に主観がある、という方法はありますけど、そうはしませんでしたので、黙って命令に従うしかない。そこから寡黙な人という設定に（笑）。でも、しゃべらせなかったのはやっぱり、プレイヤー自身がゲームの中の主人公と感じていただきたかったんですよ。ですからユウ＝あなた（YOU）なんです。そこからユウという名前がきているんです」

『エヴァ』は確かにすごいけれど『ガンダム』は不滅です

——具体的には設定やシナリオはどのようにして今のかたちになったのでしょうか。

「ファーストガンダム（＊5）になったのは、知っている層がいちばん多いだろうということですね。それからサンライズさんとの話し合いで、あの時代に関してはもうモビルスーツを増やしたくない、ということでした。今回の重要なモビルスーツとして、ブルーディスティニーとかイフリートというものがあるんですが、イフリートに関しては昔SFCで『CROSS DIMENSION0079』というバンダイのソフトの中で登場したもので、そのときの設定で8機つくられていたというもので、ブルーのほうはジムの量産タイプを改造したもの、という形になりました。そのあたりはサンライズさんの井上幸一さん、ユニバーサルセンチュリー（＊6）に関してはすべてを統括されている方ですが、その方と一緒に

映画やアニメに近づくうえでゲームにも演出家が必要です

設定を進めていったわけです。シナリオに関してはゲームとのバランスを考えた上でこちらのほうで考えたものをサンライズさん側で監修していただくという形をとりました」

――以前の横スクロールのものやPSの『ガンダム』、また『第08MS小隊』なども1年戦争を扱っていますが、ファーストガンダムの魅力とは、なんであるとお考えでしょうか？

「ファーストガンダムがすべての始まりであって、あれがなかったら何も生まれなかったわけですから、(その功績は)大きいなと思うんですよ。知っている層もいちばん広いですし。ミノフスキー粒子(＊7)の概念や宇宙移民(＊8)など、ものすごく設定がしっかりしていて、今から17年前のあの時代では、それが衝撃だった。すべてにおいてそれまでにあったアニメと違う、本当に新しいものをつくっていたんじゃないかな、そしてそれが今でも生きている、という気がしますね」

――ファーストガンダムを扱ううえで世代を意識した部分というのはありますか？

「『1』に入れたアンケートの結果を見てみると、平均年齢が21歳なんですよ(笑)。高いですね(笑)。小学生以下はほとんどいなかったんですよ。でもそれは『Zガンダム』(＊9)の世代になるのかな、とも思うんですよ。ファーストも再放送を見ていたでしょうけれど。僕は26歳なんですけれど、僕らの世代がプラモを買いあさっていた世代(笑)」

――『Z』の熱心な支持者もかなりいるようですね。

「買った中心層はその方たちのようなんですよ。バンダイでアンケートをとってもいちばん人気は『Z』なんです。でも、商品をつくってみるとファーストのほうが人気が出る」

――『Z』のほうがファンは熱狂的でも、ファーストのほうが層は広い、ということですか？　今後その『Z』ファンを意識したゲームを出していく予定などはありますか？

「そうですね、ガンダムはファーストだけじゃありませんので、スーパーファミコンで『ガンダムW』(＊10)が出たり、去年『Z』が出たように、今後もファーストに限らずいろいろな展開をしていくでしょうね」

――『新世紀エヴァンゲリオン』(＊11)が大ヒットして『ガンダム』以来の大波と言われていますが、『ガンダム』という言葉の力が弱くなった、極論すると『ガンダム』は過去のものであるという認識が広まったのでは、という印象もあるのですが、そうしたことは感じられますか？

「僕は感じないですね。確かに『エヴァ』はすごいと思うんですが、『ガンダム』はずっと続いてきて永遠のヒーローになっていると思いますので」

――今後どんなものが出てきても？

「そうですね、『ガンダム』は不滅です」

映画やアニメの方法を取り入れた演出も考えていきたい

――ゲームオリジナルということでストーリー的に意識したことなどありますか？

「ゲームだとやはり、普通のOVAや小説などに比べて伝えにくい部分というのは多いと思うんですよ。それをできるだけわかりやすい方向にもっていけるシナリオにしようというのはあります」

――ゲームにおけるストーリーや演出のあり方について何かお考えがあれば、ぜひ教えてください。

「ゲームがアニメとか映画に近づいてきているなかで、どういった人間が必要かというと、やっぱり演出家ですよね。今は仕様書がそのままプログラマーに渡されて、絵コンテすらないことが多い。そうするとプログラマーが演出することになる。考えられるプログラマーだったらまだいいんですが、言われたことだけをやるプログラマーだとあとで"えーっ"というようなものになってしまう」

――演出を考えるうえで、ムービーとゲーム部分の不整合というのもよく言われることですね。

「CD－ROMだと絶対ロード部分はあるので、それを感じないようにすることも必要ですね。今回はタイトルの文字が出るときに読んでいるんですよ。サターンのロードが速いからできるんですけれど。タイトルのところで音を出したいとも思ったんですが、ロードしているから出せないんですよ」

――ハード的な制約の中で演出をしていかなければならないわけですね。

「パズル的で面白い部分でもあるんですけれど。例えばCD－DAでBGMを鳴らしている場合、最後までいったら最初に戻るのに時間がかかる。1秒か2秒ですけれど。そこで内蔵音源を(フィルインを)鳴らせば、空白を感じないですむ。そういったアイデアをどんどん使っていくと同時に、映画やアニメをつくっている方の意見も取り入れて演出面を強化していきたいですね」

――ユーザーの反響はいかがでしょう？

「思った以上に高いですね。『1』ではモビルスーツの動きにかなりこだわったので、そうした部分が評価していただけたんじゃないかと。逆にもっとこうしてほしい、ということも出てくるわけですよね。トイショーのときにはビームサーベルが使えなかったわけですけれど、アンケートやNIFTYの書き込みなどでも指摘されて追加することになりましたし」

――『3』への意気込みなどをお願いします。

「ゲームとしてもより遊びやすいものを目指します。そして物語は地球から宇宙へ、いよいよすべての謎があかされます。それと、『1』と『2』でのデータを残してプレイするといいことが起こります(笑)」

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

用語解説

＊1：『機動戦士ガンダム　version2.0』。'96年3月発売。'95年に発売されたPS版『機動戦士ガンダム』のリメイクと呼ぶべき作品。

＊2：『ガンダム』シリーズを制作しているアニメーション制作会社。

＊3：アムロ・レイ。TVシリーズ第1作目の主人公。内向的な性格で、「ロボットものの主人公＝ヒーロー」という図式をくつがえした。

＊4：現在続々リリースされているOVAの新シリーズ。量産型ガンダムをフィーチャーしているが、もともとはジムがガンダムの量産型という設定のため、ここでの量産型ガンダムとはジムの強化版と考えるのが適切である。

＊5：正式に"ファーストガンダム"という名称の作品もモビルスーツもないが、第1作目の『ガンダム』という意味でファンの間では広くこの言葉が使われている。

＊6：TVシリーズがファーストガンダムとは違った世界観の作品を放送するにあたって、ファーストガンダムから『Vガンダム』までの作品群（劇場版、OVAを含む）をU.C.（ユニバーサルセンチュリー：宇宙世紀）と呼び、『Gガンダム』『ガンダムW』『ガンダムX』をA.C.（アフターコロニー）と呼ぶ。

＊7：モビルスーツという巨大人型兵器による未来世界における白兵戦を理論的に説明するために設定された、強力な帯電性質を持った微粒子。これにより誘導兵器が使用不能になり、モビルスーツによる有視界戦闘が実現する。

＊8：1969年にG.K.オニールが提唱した「スペースコロニー計画」に基づいている。

＊9：'85～'86年放映。安易なハッピーエンドではない救いのない展開が、かえって熱狂的なファンを生んだと言われている。

＊10：'95～'96年放映。主人公ヒイロの名が示すとおり、新たなヒーロー像を提示した作品と言える。多くの女性ファンを生んだ。

＊11：ガイナックス制作。'95～'96年放映。ロボットアニメの体裁をとってはいるものの、その枠に収まる作品でないことは「STUDIO VOICE」『Quick Japan』などアニメ誌以外の監督インタビュー掲載からも明白だろう。



心配無用、テク不要
それがヘンリーの人生

なんとも形容しがたい
プレイ感覚で迫るRPGのよう
でRPGでない新機軸RPG!

Airs Adventure

序盤ヒストリカルワールドのあらすじを公開

とにかくどこをどう説明したらいいのか、言語不能感に囚われてしまうRPG、それが『エアーズアドベンチャー』だ。たしかに、見た目はきわめて王道のRPGのようではある。しかし、ひとたびプレイしてみたならば、『エアーズ』があまたのRPGとはまるで色が異なっていることに気がつくだろう。発売直前の今号では、その独自の色について考えてみよう。

●RPG●全年齢推奨
●ゲームスタジオ●12月20日発売予定
●定価¥5,800●バックアップメモリー27

永野護 設定画集

MAMORU NAGANO'S ARTWORKS

美術設定や絵コンテを担当した永野護のモンスターデザイン画が公開されている。「かっこいいフォルム」のモンスターというものが、RPGにも存在してもいいのだということがわかる。

実際には、ここに掲載されたモンスターは全体のごく一部なワケだが、それぞれの原画はちょっとしたパターン変えや色変えで複数のモンスターに使用されているようだ。さて、1点ずつ見ていくとしよう。左上の魔女系のモンスター（ウィッチなど）に使用された原画、右上のメタルデビル or ハイランダー用の原画、右下のドラゴンの原画などを見ると「長身痩軀」の永野メカ／永野キャラのイメージが湧いてくるが、必ずしもそういうモンスターばかりではない。内蔵の表面のような肌を持つホムンクルス、人面の甲を持つ巨亀、ジンメンなどのグロテスクな表現、動物系のモンスターなど、氏にしては意外な一面も……。

『エアーズアドベンチャー』の装備の概念

従来のRPGは木製の武器→鉄製の武器→ミスリル銀の武器→魔法剣というように素材単位で武器がパワーアップしていき、また、手甲・臑当て・鎧・盾・兜といったように身体の部位ごとに装備を揃えるのが常であった。これらはRPGのシステムを構築する必要上、導き出されたアイデアであることはいうまでもない。装備が細かな数値ごとに分割されたのも、強い武器がゲームを進めた先にあるMAPでしか手に入らないのも、すべてはプレイヤーキャラクターの強さを調節してゲームバランスを保つためにほかならない。『エアーズ』は〝バランスとりゲーム〟〝MAP拡大ゲーム〟としてのRPGを放棄した。まず、装備は身体の部位ごとにバラけてはおらず、一式にまとめられている。例えば、冒険の序盤、ヒストリカルワールドで入手可能な装備は〝力の装備〟〝戦車の装備〟の2種類である。何々の剣といったものは存在せず、装備一式を鍛冶屋で鍛えてもらうことで装備のパワーアップを図るのだ。そして〝戦車の装備〟は、空から降ってきたものを身につけるだけで、お金を払ったり謎解きをする必要はいっさいない。なんという簡単な入手法だろうか？　『エアーズ』というゲームの異様さが、少しはわかっていただけただろうか。（なお、左の絵がどの装備かは不明）



STORY スカイハイワールドに至る道程やいかに

唐突に自分を救った王女を唐突に慕い、追い求める家出貴族

不義密通、賭博横領のかどで今にも首を落とされんとする放蕩貴族、ヘンリー・チェイサー・ビンセント、18歳。「し損じるなよ、オレの首は細いんだ」生への未練もなくなったのか、覚悟完了状態のヘンリーは、王女コーリンの鶴の声で窮地より脱出する。「その者を自由に！ おとうさまには私が話します」

自由の身となったヘンリー。町民が拾った命を大事にするように進言してくれるが、彼は秘密結社・メープルシードに誘われるままに入団しようとする。

儀式を終え、結社の建物に戻ったヘンリーはコーリンが誘拐された旨を知る。自分を救ってくれた女性に対する恩義を、彼は忘れてはいなかった。結社の用事を放り出し、町をうろつき情報を集めたところ、大富豪のブラッサム・セゴーが誘拐に関与しているらしいことが明らかになった。

町を出たセゴーのあとを追い、ヘンリーは北路へとたどる。旧都を過ぎ、さらに北へ足を進めると10歳の嵐の夜に家出をした叔父の館へ着いてしまった。

両親が他界した後、ヘンリーを引き取って育ててくれた公爵、マリロ・グレコはヘンリーを赦してはいなかった。足を踏み入れてはいけなかったのか。

公開斬首

▼ヘンリー・チェイサー・ビンセント！死刑執行の声が響く。





◀斧がヘンリーの首を断とうとしたそのとき、なぜかコーリン王女が刑の執行を止めに入る。「もてる男は得だ」執行官は彼を赦す。



▶唐突に現われ、自分を救ったコーリンとの再会を予感するヘンリー。単なる恩義や恋愛の感情を少しだけ超越した何かを、このとき彼は感じていたはずだ。

結社の儀式



▶ヘンリーは、露店商で指令を受けることもあるようだ。いったい何をするのだろう。

◀秘密結社の入団式は3つの段階に分かれる。ヘンリーは団員の言われるまま、儀式をこなしていく。





▲儀式がいちおうの終わりをみた。団員は本名を名のらないのが、結社の掟だ。

コーリン誘拐

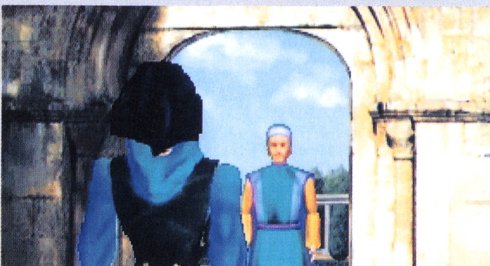
▼常にコーリンを思い慕い、手紙を幾度となく送りつけてきた大富豪セゴー。なしのつぶてに業を煮やしたセゴーはコーリンを奪うべく、とうとう強硬手段に及ぶ。誘拐である。



◀▼セゴーの手紙を城へ届ける役を儀式でおおせつかっていたヘンリーは、そのセゴーが誘拐の黒幕であるとにらんだ。ヘンリーはセゴーを追う。



グレコ・レイス・ビンセント

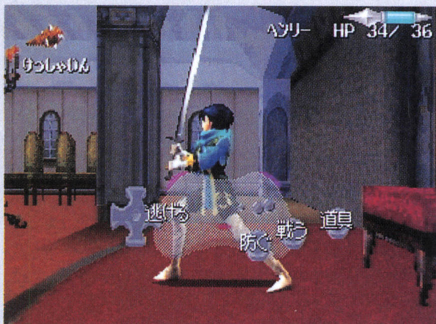




▲▶ヘンリーはセゴーの足跡を追い北上する途中、嵐の夜に飛び出た実家へ立ち寄る。使用人は「立派になられて」と喜ぶが、館の主で育ての親のグレコは「何しに戻ってきた」とケンもホロロ（死語）……。

BATTLE SYSTEM

基本的に戦略とか戦術といったものは必要ない。とるべき行動は、主に〝道具〟などのコマンドで回復するか、〝戦う〟かのいずれかで済む。射程や相性や地形効果といった二次的な要素を除けば、これで事足りるということなのだろう。実際、戦闘のテンポはかなり軽快である。



▲操作の選択肢はこんだけ。おまけにパッドに割り振った状態で表示されるので迷うこともない。あまりの簡単さに不安を覚えるか？





▲▶バックアタック（奇襲）もある。当然、成長システムとして経験値があり、レベルアップもする。ツボはおさえてあるが、なんかヘンだ。

成長する、強い装備を手に入れる、謎を解く……個々の局面を打開もしくは達成した瞬間の快楽の積み重ねがやがて大団円へなだれ込む。そんな図式のRPGの構造とは違い、"流れ"を楽しむゲームとして設計された『エアーズ』の要となるのはやっぱりストーリー。序盤の展開を豊富な画面写真でご紹介しよう。

セゴーの罠



◀ついに狩場でセゴーを発見するヘンリー。セゴーはヘンリーに口封じの金を渡すことを約束するが、もちろんそんな約束を守るわけがない。



◀▲約束の夜。ヘンリーは、狩場の先にある洞窟へと向かう。そこに待っているのはセゴーの"金"ではなく"罠"だ。洞窟そのものに危険があるわけではないが、恐ろしい罠が深奥に潜んでいるのである。

鉱山祭



◀難を逃れたヘンリーは、セゴー家主催の鉱山祭でセゴーと再会する。しかし北の神殿にセゴーが何かを隠しているとの報がもたらされたため、セゴーをその場に残しヘンリーは北上する。





ドラゴンとの戦い



◀▼天より授かった戦車の装備を身にまとい、ヘンリーは神殿へと突入する。ドラゴンとの戦いを制すヘンリー。勝利のあとに見たものは、誘拐されたコーリンだった。



そして天空へ…





◀▼当然いい雰囲気のふたりの間にスカイハイワールドの住人、妖精パックが分け入り、ちゃかす。そうこうしているうちにヘンリーのあとを追ってきたセゴーの一味が3人を包囲。「姫をかどわかさんとする大逆者め!」そりゃおまえだろ、という隙もない。パックの言に従い、そして天空へと……。



さらわれたコーリンの救出 そしてスカイハイワールドへの誘い

コーリンをいずこかへと隠し、自らは悠然と狩りを楽しむセゴー。狩場と、その近くの港町はセゴーのテリトリーであり、ヤツにひれ伏す者は多かった。

狩りを終え、天幕の中で休むセゴーのもとへ、ヘンリーはふらりと姿を現わす。王都でコーリンへの手紙を渡す役目を知らず知らずのうちに負っていたヘンリーの顔を、当然セゴーは覚えている。コーリンの誘拐が自分の仕業であると発覚することを恐れ、セゴーはヘンリーの抹殺を画策する。金をやるから黙っててくれ、ここでは人目があるから、そう言い訳してセゴーは宵のうちに洞窟へ来るよう、ヘンリーをうながす。ヘンリーは何が待ち受けようと行くしかない。結局、その呼び出しは罠だったが、ヘンリーはなんとかその難を切り抜ける。港町に現われたヘンリーを見て驚愕するセゴー。しかしヘンリーにはセゴーの相手をしている暇はなかった。コーリンが囚われていることが判明したからだ。神殿に潜むドラゴンを倒し、無事コーリンを救出するヘンリー。セゴーはそこへ駆けつけ、誘拐の咎をヘンリーに押しつけ、始末しようとする。が、妖精パックの導きで、ヘンリーとコーリンは、異界へと逃れた。

INDOOR MOVIE

下はドラゴンとの戦いが待つ神殿への突入を描いたムービーの連続写真。"カメラ"の概念をゲームに持ち込むには様々な工夫が必要。『エアーズ』はそれに挑んだ。







永野護

MAMORU NAGANO

ART DIRECTION & DESIGN

ゲームの勉強をするつもりで『エアーズ』に参加した

●撮影／松川　忍

『エアーズ』の世界をビジュアル方面から補完し、ゲームとして構築するのにひと役買った永野護。映像、コミックスそしてゲームと、様々な地平を渡ってきた彼の目から見た『エアーズ』、そしてあるべきゲームの姿とは？

いまだにゲームに関しては受け手でいたいんですけどね

今回のインタビューのため、永野護氏が黒い革のコートに身を包みゲームスタジオに姿を現わしたとき、監督の柴田賀盆氏は奥で寝ていた。制作が佳境に入っていたのである。しかしそんなことをよそに、取材はつつがなく進行した。

*

どの娯楽メディアがいちばん活気がある（ように見える）か。そう考えたとき、漫画よりもアニメよりも映画よりも、今はゲームだと言い切ってしまっても、明確に異を唱える人は極端には多くないと思われる。携帯電話よりもPDAよりもインターネットよりも、ゲームマシンのほうが実利は明確で、時代を担うメディアであるような気がする。16ビット機以前と32ビット機以降では、表現力に格段の差が生じ、基礎となる文法の書き換えも迫られている。

建築、デザイン、風水、アニメーション、CG、シナリオ、クイズ、音楽……今や、ゲームマシンの実力が要求するゲームをつくろうとするならば、これまでの開発会社内の人材だけでなく、各界のプロをスタッフとして招き入れることは必然と言える。

なかでも目立つのは"絵"のプロだ。ことにRPGにおいてはSF／ファンタジーの世界設計ができるイラストレイターや漫画家の登用が激増している。『エアーズ』においても、『ファイブスター物語』の作者として、また『重戦機エルガイム』のキャラクター＆メカニックデザイナーとして、つとに知られる永野護氏が設定デザイン全般やアニメシーンの絵コンテなどを手がけている。常に外来者としてシーンに侵入する氏は、ゲームにも"受け手でいたい""勉強したい"と言い、侵入を完了したのである。

「32ビット機になって、ゲームで何ができるのか、何ができないのかといったことが決まってきた。映像とテレビゲームというものが、すごく近寄ってきていて……表現したいものに対してどっちがいいのか。コミックがあって、映画があって、TVがあって、ゲームがあって。その中でどれがいちばん適しているか、そういうふうに割り振られる時代になってきたと思いますよ。何がなんでもゲーム、ということじゃなくて」

僕なんかもいまだにゲームに関しては受け手でありたいと思ってるんですよ、面白いゲームは面白い、つまんないゲームはつまんないって言いたい……そう永野氏は己のスタンスについて語る。

「本当に勉強するつもりだったんですよ、コンピュータゲームを。"デバッグ"とか、雑誌を読んでいると専門用語はいろいろ出てくるんだけど、実際どんなものかは知らなかったし」

むろんTAKEだけで終わるわけはなく、GIVEの部分もあった。

「キリがないですよね。動きのチェックとかやって。マッキントッシュのムービープレイで必死になって編集して"なんかこういうの昔やったことあるな"ってね（笑）。プログラマーとは別に、動きのチェックであるとか演出面のチェックをする人間は必要になってくるでしょうね。――32ビット機はすべてをリアルにしなきゃいけない、そういう――やっぱり、これだけつくり込まれたキャラクターで、今までみたいな動きをしているわけにはいかないですよね。

そのへんの自然さ・不自然さという問題に対処するためには、今までのゲームのノウハウ、つくられたレンダリングのキャラをただ動かすだけじゃなく、また違うセンスが必要、というのがあるじゃないですか。だから、アニメーション業界などから人がやってくるのは仕方ないかもしれませんね。

動きっていうのはまあ、シリコン（グラフィックス）でつくっていれば、だいたいコンピュータの側でどうにかしてくれるんですけども……なんでそういう動きになるのか、ちっちゃい子供からおじいさんまでわからせるために、オーバーアクション気味

に描くとか、そういうセオリーはコンピュータは教えてくれない」

ドット絵、スプライト、ビット・マッピングと呼ばれる技法においては、登場するキャラクターはそれほどの演技力を必要としていなかった。むしろ邪魔だったかもしれない。ちまちましたキャラクターにヘタに演技をつけようものなら、大根役者の大根演技にしかならないからだ。しかしアニメ・レンダリングCG・実写映像そしてポリゴン、4つの絵柄を獲得した32ビット機の演出においては、事情は全く異なってくる。

「ライティングの統一を絶対やらなきゃいけない。そういう今までの8ビット・16ビット機ではあまり関係しなかった、ビットの貼り込み（ビット・マッピング）がキレイであれば、それで保ってた画面がそうじゃなくなってきた。

まあ『エアーズ』がそこ（実写やアニメなどの映像のレベル）まで達しているかと言われれば、解像度の問題でそこまで達してはいないんですけど、そういう雰囲気と、まともな映像を志す気持ちは、あるんだよと。照明も結局1年くらいかけてやり直してましたし。

絵コンテをきるにしても、光源を決めるにしても……、RPGは、ビュー・マップがあって、タウンマップがあって、イベントマップがあって、『エアーズ』の場合さらにシネラマのスタイルまでもある。“これ一度、全部光源合わせておかないと、絶対おかしくなるから”と言って合わせていきました」

マシンスペックに合わせた映像の基準がつかめていない

もはやテクスチャーマッピングやグーローシェーディングといった技術がゲームに用いられていること、それ自体は驚異でもなんでもない。また見て感じるだけでなく、理解して操作しなければならないゲームの場合、きちんと視認できないような速さのグラフィック、操作とカメラアングルが一致しないグラフィックは採用できない。わけがわからなくなってしまうようではダメなのだ。

「いかにらしく見せるか。テクスチャー貼り込めばいいという時代はもう終わっちゃってますから。じゃあ『バイオハザード』ぐらいまでのわかりやすいレベルまで下りていくのか、あるいは『バーチャファイター3』のような動きを指向するのか。そういうこう……ここまでやりたいんだけど、今はここで止めておかないとよくわからなくなる、『エアーズ』は、そのへんの見極めは完璧にはできていないと思うんですよ。32ビット機では、それほど枚数が使えないという事情もあるし。けっこうリミテッドアニメーション（すべてのコマを使いきるフルアニメーションに対して、半分もしくは3分の1程度のコマ数で動かすアニメーションのことをこう称する）でもキツイぐらいの枚数しか使えない。遠藤さんによく“なんだよ、ここ枚数かけた（費やした）じゃん、なんで動かないんだよ”と言うんだけど“メモリーがないんだよ、今どこからとってくるかで悩んでるんだよ”と返さなくちゃいけない。（苦笑）

“ここの画面でこんなに動いてるのに、なんでこの画面では動かないの”“ここに入ってるメモリーが今ないっすよ”“サターン読み込んでるんでしょ”“いや、それはおいといて”」

永野護氏は、単にキャラクターやモンスターをデザインするだけではなく、様々な形で『エアーズ』にかかわっている。氏から見た『エアーズ』とは、どんなゲームだったのか。

「賀盆ってヤツがよくわかんなくて。何がやりたいんだろうと。シナリオを読んでみると、シノプシスの1本のちゃんとした区切りがよくできてない部分は見つかるんだけど、“いいやこれで”（笑）。それって若さですよね。

『エアーズ』のやってる雰囲気というのはそんなに血なまぐさくない。どっちかというと女の子でもできますよ系のゲーム？　わかりやすく言うと。アイテムを集めまくるゲームでもないし、レベル上げのためのゲームでもないし、かといって複雑なシステムでやるわけでもないし……ただ、淡々と進めるゲーム。

賀盆とは、やり終わったあとに、だれもひっかからないゲームはやめようね、何かがひっかかるゲームにしようねということは話していたんですけど。このゲームは何がやりたいんだろうと思わせるゲームにしようと。その後、ほかのゲームを遊んだときに、ああ、『エアーズ』はこれだったんだ、とわかればいいと。たぶんそれは感情移入だと思うんですよ。

結局、新しいシステムなんかどうだっていいじゃないかという言い方もありますよね。1本の作品として完成させるのがまず先決だという……RPGが今、こういう崩壊状況を迎えてしまったのは、自分で自分を喰っちゃったからですよ。

今後、どのくらい“わかってる”ゲームが出てくるかわからないですけど、でも『バイオハザード』みたいにボコッと出てきたりするんだよね。そういう意味では、ゲーム全体としては全然悲観してないんですけど、RPGは限界点が出てるから。限界を超えるのか、それとも『ドラクエ』や『FF』を意識するのかといったら『エアーズ』は全然意識していない。やってみたら『エアーズ』は『エアーズ』としか言いようがないことがわかるはずです、今はそう言うしかないですね。確かに経験値とエンカウントは『ウィザードリィ』『ウルティマ』から引き継いでいるけど、それぐらいしか共通項がないじゃないか。レベルアップしてどうこうというわけでもないし」

設計思想と現実の制限の狭間でけっこう悩みました

「本当は町でもいろんなことやりたかったんですけど。広場のセンターには聖堂があって、聖堂から放射状に町が広がっていって、広場、サークルを中心にして宿屋とか店があって……そういうつくりにしたかったんですけど、さすがに今の時点では難しかった。

スケールの問題だけじゃなくて2階建て3階建ての家にしようとすると、ポリゴンだから見えない。2階建ての家の向こうにキャラクターが入ったら、何も見えないんですよ。あきらめて1階でいいや、と。じゃあ『ウィザードリィ』とか『バイオハザード』のような考えで3Dにすればいいのかと言うと、今度はやるほうが迷っちゃう。RPGは町のわかりやすさが必須だよね、そんな葛藤はありました。

RPGってのは大変ですね（笑）。とにかく『エアーズ』は特殊なゲームになると思います。それをみんながどう評価するか。くらいついてくるのか、なんかよくわかんないで終わってしまうのか。

様々なメディアで表現行為を行なっている氏のベースとなるものは何か、最後に訪ねてみた。

「やっぱり、自分にとってはアニメーションが最終的な表現手段ですね。それでしかない。フレンチ・コミックスというものもありますが、あれは表現形態としては逃げでしかないと思ってるし。見せるんだったらギーガーくらい見せろと。NHKの『みんなのうた』が大好きだから。毎日見てる。純粋にアニメーションが好きなんですよ。ゲームに関してはやっぱり1ユーザーという立場でいたい。“ああ、『ときメモ』面白れえや”なんて言って（笑）」

『エアーズ』を遊んだ人はどう評価するんだろう





▲ステータス画面に登場するキャラクターのグラフィックスには、すべて永野護氏のレタッチが施されている。キャラ&メカデザイナー、漫画家など、多方面を生き抜いてきた氏の筆致がいきている。

新キャラ"カレン"登場!!
&制作者インタビュー続報!!

D-XHIRD新情報報告

D-XHIRD

数奇な運命の糸に紡がれ、戦いに巻き込まれる少女がいる
少しずつ明らかにされる、新格闘D-XHIRDの世界!!

皮肉な運命に精神を引き裂かれた少年・ボゥイに続き、密かに噂されていた少女キャラも明らかにされた。また、ついに開発中の画面写真の一部も公開される。より一層熱を帯びるインタビュー続報と共に、新情報満載の報告書を送ろう!

●格闘アクション ●全年齢推奨
●タカラ ●1997年春発売予定
●価格未定 ●バックアップメモリー未定

放浪の旅の果てにボゥイが出会う第2の少女

あの惨劇から5年。ふたりの母親を亡くしたという苦しみと哀しみは、ボゥイにひとつの人生の選択肢しか与えてくれなかった。幼いころ母に与えられた温もり、愛する少女に教えられた人の優しさ。そんな想いとは正反対の自らの行動を蔑み、苦しみながら当てもない道を行く……。虚無の道であった。

――遠い島国で、突然何者かに襲われ始めたひとりの少女。身の危険を信じてくれる人もないまま追い詰められた彼女の前に、剣を持つ異国の少年が現れる――

襲い来る敵をすべて打ち払ったあと、ボゥイは少女に視線を送った。『震えている……恐怖からだろうか? こんな少女が襲われたのだ。むりもない……』歩み寄るボゥイ。そして少女が顔を上げた。

「……セシル!?」

凄まじい衝撃がボゥイの体を突き抜ける。セシル……それはボゥイを愛し、人の優しさを教えてくれた2番目の母、殺された少女の名であった。髪の色も、瞳の色も違う。優しげだった面影も違う。だがその顔、眼差し、純真な心は5年前のセシルそのものだ。

――少女は、現われた異国の少年が何を言っているのかわからなかった。けれど、少年の素朴な表情に心ひかれる自分自身がいることだけは、認識できた。しばし見つめ会うふたり……が、少女が名を聞こうとしたとき、少年は背を向けてその場から立ち去っていく。まるで何かを降り払うかのように……――

彼の姿はもう見えない。が、少女カレンの胸の鼓動はまだ激しく鳴っている。今の彼女には知る由もない。この激しい胸の高鳴りが、そしてこの道が、自分に起こる未来に続いているのだと言うことを。

新登場のカレンとボゥイの出会いのシーンである。違った世界に生きる少年と少女。彼女もまた皮肉な運命の神にもてあそばれるのか。平凡な少女がなぜ修羅の道を進むのか。情報公開ごとに新たなる謎が追加される、D-XHIRD。当分目が離せそうもない。

女子校生として平凡な生活を送る少女。18歳の誕生日を境に何者かに命をねらわれる。何度目かに襲われた時、体に変化が現われる。風が体を取り巻きどこから来たのか異国の少年が現れた。

小柄だがメリハリのある体格で、ショートヘアの凜々しい少女。それに至る経歴は未発表だが、もちろんプレイヤーキャラだ。使用武器は大型サイズのチャクラム。チャクラムとは輪の外周部が刃になっている薄い輪形の武器のこと。カレンはこの武器を投げて使うのではなく、両手に持って舞うように敵を攻撃することを得意としている。しなやかで身の軽い少女ならではの攻撃方法と言えよう。特にチャクラムをまわしながら待つニュートラルポーズは必見だ。

チャクラムを操る18歳の小柄な少女

KAREN

▲女子校生らしい制服風のバトルスーツ。可愛くなりがちな赤く小さな唇を引き結んでいるところに、強い意志を感じる。



ついに明かされる…

画面写真の数々!!

着々と開発の進むD−XＨＩＲD。今回は開発中の画面写真を入手した。まだ20%に満たないというお話だが、これで20%とは……!? マスターバージョンの完成度が期待される。

エフェクトによる効果

■完成版はもっと派手!?

武器や動きの軌跡を画面に表示する効果線エフェクト。D−XＨＩＲDで最も力を入れたと言われているキャラの"動き"にこのエフェクトがプラスされ、より一層リアルなバトルを展開する。が、これでもまだ未完成。完成版はもっと派手になるということだ。

■広がった足場

特定のステージには囲いがなく、キャラは"落ちて"しまうらしい。が、ステージは台形で側面の斜面はセーフティエリア。落ちている最中に"ステージ復帰技"を入力できれば、蹴り上がるという荒技を使うことができる。足場が広がった、と考えていいだろう。


カレン切りつけ攻撃


ボウイの剣



◀▲緑で表示されたエフェクトに注目。攻撃の迫力というビジュアル効果のみならず、ヒットポイントの視認効果もプラスされているようだ。さて、完成版ではどう変わる？

大技炸裂!! これが"復帰技"だ!!

◀▼落下したボウイが"復帰技"で生還。勢いよくステージに蹴り戻る。もちろん敵もボーッと待っていてはくれない。"迎撃"の可能性も考え、注意を怠らぬように。D-XHIRDだけの大技だ。





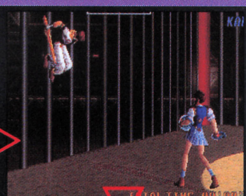

ボウイの体術

▲見事に決まったボウイの"巴投げ"。独特の武器攻撃が人目を引いているが、格闘の基本はキチンと押さえてあるのだ。

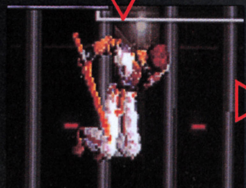
体術もあり!!

D-XHIRDならではの、3D空間攻撃!!


ボウイ



▼後ろ向きに壁に飛び上がるボウイ。通常の格闘ゲームでは考えられない動きだ。鉄格子に足を掛け大きく蹴り、カレンの頭上から襲いかかる。連続写真で見れば、細かい動きの変化を見て頂けると思う。

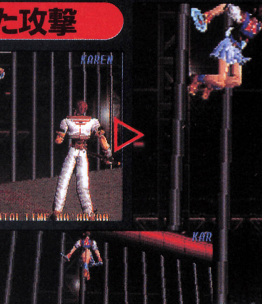




"復帰技"と同様D−XＨＩＲDだけの特殊攻撃が、この壁・天井を使った攻撃。通常の格闘とは違う、３Ｄ空間を最も正しく表現した独特の動きで、よりリアルな"３Ｄ空間"を再現している。この動きを取り入れるため用意されたステージは２パターン。壁のあるステージと、天井まで囲まれた閉鎖ステージ。これに"復帰技"が使用できる落下ステージを加え、全部で３つのパターンがあるらしい。どのステージもそこに見合った空間利用が可能で、制作サイドが提唱し続ける"類を見ない新格闘"の一端を形成している。もっと情報が知りたいD−XＨＩＲDだが、おぼろげながら姿が見えてきたようだ。

壁を使った攻撃

▶逆にこれはカレンの壁攻撃。これらの動きは、どのキャラでも可能だ。


カレン

▶壁蹴りから攻撃までのカレン。ボウイと同じ動きだが、小柄で機敏な少女でプレイすることでかなり印象が変わる。それもねらった効果のひとつということか？





天井を使った攻撃

◀これが天井蹴り。張りついているように見えるが、一瞬のことなのだ。





◀ボウイの足もとからのアングルを注目！ただ落下して上から攻撃するのではなく、天井を蹴ることによって、自らをスピードと力が乗った武器にするのだ。

空間のすべてが戦闘フィールド!!



タカラCS事業部
生地宏則氏
過去PS「闘神伝」SS「闘神伝S」の企画・設定・制作に携わる。前回もインタビューに答えていただいた。本作品の制作総指揮者。



株式会社ネクステッィク
牧　由尚氏
アニメーター時代に劇場用「AKIRA」の第2原画を担当。ほか、TV・ビデオの原画などで活躍する。今回はプロデューサーとして参加。

制作者独占INTERVIEW第2弾!!

D-XHIRD

前回コンセプトを熱く語ってくれたタカラの生地氏に加え、開発サイドの立場からプロデューサーの牧由尚氏がインタビューに参加してくれた。開発画面制作からファッション、裏設定、苦労談まで、完全なる格闘を求めるD−XHIRD制作の世界。本誌記者が聞いた生の声をお伝えしよう!

側面を使った駆け上がりシステム

——今回やっと画面写真が公開になったわけですが、何%ぐらいの完成度と見ていいですか?

牧「これはけっこう前のバージョンです。3週間ぐらいかな……20%に満たないと思ってください。モデルとBG、モーションのデータがある程度上がったので、とりあえず入れてみたという程度です。もちろん見た目の良さは多少調整しましたけど、モーションのズレ等の調整は、いっさいしておりません。それはこれからの作業……というか、もう進んでいますけどね」

生地「まず手始めに、映像的にどこまでできるかを目指してつくったものですから」

牧「エフェクト処理も、テスト版です。色味にしろタイミングにしろ仮で、これから調整します」

——壁や天井も使うということはイコール空間表現だと思うのですが、奥行きの概念はどのように表現されているのですか? 前後の動きとか……

牧「画面はまわります。ただキーによって前後する動きというのは出てきます。それにユーザーが任意に画面をクルクルまわすという仕様はないです。(笑)

例えばステージですね。台形のステージで端からは"落ちる"のですが、側面を落ちている最中にコマンドを入れることによって駆け上がれる、と。通常の格闘ゲームで言うと"そこまで足場がある"と判断してください。もちろん無限に落ちられるというのではなく、斜めになっている側面の範囲で。ここまでならプレイヤーの操作によって復活可能です。ただし思い切り投げ飛ばされるとか、敵とふたりで落ちている最中に攻撃をかけられ飛ばされてしまうとか、そういうときは復活できません」

——逆に敵が上がって来るときはチャンスとか?

牧「迎撃することができますからね。駆け上がるほうも、ただ上がっても叩きのめされるだけで、無事に復活できるとは限りません。また迎撃するほうも下手をすれば落ちてしまう」

生地「上がり際に光線技が飛んできたりね」

牧「そうそう。この辺はけっこう新しいと思いますよ。駆け上がりは全キャラクターができるシステムですから、バトルを楽しんでいただけると思います」

——全てのステージで"落ちる"のですか?

牧「ディザードには、大別すると3パターンのステージが存在します。台形の落下ステージを基本に、壁があるステージ、壁と天井がある閉鎖空間のステージと。様々なバリエーションも用意しています。楽しみにして下さい。」

生地「通常の1Pモードだと、各キャラクターの持ちステージになります。戦っているうちに様々なステージが出てくる形になりますね。対戦では好きなステージを選べるようにしようと考えています」

本当の3D格闘を求めて

——なぜ壁や天井といったものを攻撃に使おうと思ったのですか?

生地「これは先ほどのご質問の奥行きに関連することなのですが、通常3D格闘といわれていても、キャラクターやステージのつくり方が3Dになっているだけで、戦闘は立体ではないんです。『闘神伝』にしても平面上の奥行きが使えるだけですから……。3Dという以上はすべての空間ですよね。これを全て使い切った戦闘こそ、本物の3D格闘だと思うのです。特に、今回"動き"を重視していますので、ダイナミックでスピーディなものを表現するためにもこういう戦闘が必要だったのです」

——それによって独特の魅力が生まれたんですね?

生地「一度壁のあるステージで壁に飛ぶ操作をしてしまうと、もうほかの壁のあるゲームで壁に飛べないのはつまらないんですよ。そういう意味でも、新しい格闘ジャンルの先駆者になるはずです。本当の3Dを目指したことによって"動き"と言うテーマがけっこう凄いものになりました」

牧「もうひとつ。セガさんのほうから"NEW SGL"という新しいライブラリーが来たのも良かったですね。来たのはけっこう前なんですけど、今まで光源処理とかライブラリーでサポートして無かったんでできなかった。それが新しいツールによって可能になったから、それを最大限利用してみようと。で、このような画面をつくってみたんです。新しい試みですが、手ごたえはありました。納得のいく出来が期待できると思いますよ」

武器とキャラの重要な関係

——動き以外の戦闘の具体的な内容についてお聞きしたいんですが、タッグとか、武器とか。

生地「格闘ゲームは1対1が基本で、タッグっていうのはオマケ的な要素が強いと思っています。ディサードでは1対1をメインにおいて充実させたいのです。またストーリーや世界観もタッグ組むようなものではありません。根本がひとりひとり生き、闘っていく、という設定なんです」

——武器はどうですか。これも決まっている?

生地「キャラクターに設定された武器は、最後まで変わりません。自分で手放すことはあっても、相手がそれを拾って使うことはできません。キャラクターと武器の組み合わせにもストーリー的な意味がありますから。これはどのキャラクターについても同じです。また、途中でのアイテムパワーアップなどもありません。プレイヤーの方が、基本的なキャラクターを練習してうまくなっていく。通常のものと同じです」

牧「あまりシステムを変えると混乱を招いて、新しさよりわからないものになってしまいますから、ある程度は既存のものに準じています」

——難易度は設定できるのですか? またプラクティスモードは?

牧「普通に考えていただいてけっこうです。プラクティスモードみたいなものは入れますが……それ以上はまだちょっと言えないので、すみません」

——プレーヤーが選択できるボゥイ以外のものは?

生地「主人公といっても大きな物語の主人公的な位置にいるだけで、ほかのキャラクターも重要な役割を持っています。ですから対戦モードだけではなく、1Pプレイでもボゥイ以外のキャラが使用できます」

感じてもらうストーリー

——ストーリーを非常に重要視した格闘、とうかがっていますが、具体的にどう表現されていくのですか?

生地「ストーリーを説明するものはいっさい入っていません。けれど、例えばオープニング、背景、デザイン、キャラの動きからBGMまで、すべてが『D-XHIRD』の世界観やキャラクター性を表現しています。最初から最後まで通して遊んでいただくことによって、テーマを感じ取れるようにしています」

——ビデオのプロモーションを拝見しましたが、どのようにオープニングに流れていくのですか?





▲これが落下の墓場ステージと閉鎖空間のステージ。この他に壁だけのステージがあり、全部で3つのパターンが用意されている。D−XHIRD独特の動きを生む、オリジナルの舞台だ。



すべての空間を使った本当の意味での3D格闘を追及する

生地「東京ゲームショウで流しましたムービーはプレストーリーで、ディサードを象徴するボゥイのストーリーを表現しています。実際のゲーム上のムービーは、またちょっと違った面白い趣向のものを試してみようかと。具体的にはいえませんが、今までの格闘ゲームにはなかったムービーで。謎めいたものとか、キャラクター性を出す表現方法を使いたいんです。もちろんオープニングのあともそれ相応のキャラクターにはそれ相応の演出がなされていますが……これはちょっと。エンディングも、設定はしてあります。どこまでというのはやはり未公開ということで。発売をお楽しみに、というところですね」

——音声はどうなるのでしょう。キャスティングはもう決定しているのですか？

生地「各キャラクター全員、勝利台詞はすべて声で。今、キャラクターに合った声の方を探しています。BGMや背景まで、全体の要素を絡めて再検討しているんですが……一応ピックアップは終わっています。今回も、エリスの『負けないもん』に負けないだけの台詞が用意してありますので（笑）。また、台詞は基本的に勝ったときだけを予定しています。負けたものがしゃべっても、仕方ありませんから」

——ストーリーでは勝ち進んでいきますよね。で、エンディングになると思うのですが、そのあたりのストーリーの流れはどうつかんでいくのですか？

生地「言葉による説明は考えていません。作品全体のイメージ的なもの全部でユーザーの方に伝えたいな、と。かなり細かくつくってありますので、イメージだからといって、適当な伝わり方はしないと思います。かなり自由な感じでは伝わると思いますが、曖昧で伝えきれないようなことにはしないつもりです」

——格闘する以外のキャラクターはいるのですか？

牧「存在として出てくる可能性はあります。この作品で重要なのは、実は女性なんですよ。女性キャラクターに注目すれば、全体のテーマもかなり見えてくるはずです。また、これまで紹介されたボゥイにしろカレンにしろ中性的なイメージが強いのも、強さと弱さを合わせ持った年齢を念頭に置いていたからです。これから大人になろうとする……というか、少年の時期に別れを告げる年齢、狭間ですよね。18歳の男の子が男性になろうとしている心の成長とその過程を、テーマとして格闘に盛り込めないかと」

デザインとビジュアル

——公開されたボゥイやカレンのイメージイラストを拝見すると、とても今風というか、オシャレだと思うのですが、どんな過程で決定したのですか？

牧「デザインは相当もめましたし、期間も掛かりました。特にボゥイ。半年近く掛かりましたね」

生地「私が最初にボゥイの精神設定を仕上げた段階から数えると、ちょうど半年です」

牧「箕輪さんのデザイン画だけでファイル1冊ありますから。ほかのキャラクターも大なり小なりその調子で、かなりの枚数を経て最終形態になっています。

一番最初に生地さんからお話をいただいたとき、ダイナミックかつスピーディというのが企画書の全面にうたわれていて、もうひとつがカンフー映画的なアクションの表現という事で。例えば一撃目を剣で切って、二撃目が反対側から鉄拳を出して、その後エルボースマッシュとか……そういうアクションを再現したいと。正直とんでもない話だな、と思いましたよ（笑）。もっとも『これをやれというのか？』という所からスタートしましたから、そこにいちばんこだわりましたね。デザインに動かす専門家であるアニメーターの箕輪さんを採用したのもそれが理由です。」

生地「時代設定はほぼ現代で、3年後ぐらいのイメージです。私はけっこう“現代”というものにこだわってまして。未来と過去が融合している“今”というのは、すべてにおいてリアルですよね。そういった時代に生きていけるキャラクターと、現代でありながら現代でないような世界に生きるキャラクター、そういったものを表現したかったんです」

牧「この生地さんの感覚は、デザインのほうにもかかわってきます。最初にうちのポリゴンのモデリングをするスタッフと箕輪さんが打ち合わせをして、こういうことはできるけど、こういうことはできないという説明をしたんですよ。自由に描かれたイラストではポリゴン化できないこともありますから。で、そのときあまり極端な張り出しがあるとシンドイと。その結果でき上がったボゥイのデザインが、張り出しの全くないライディングスーツ風だったんです。

良いデザインだったんですが、生地さんから『ライディングスーツは現代の町中を歩く姿ではない』と指摘されまして。箕輪さんとすぐ軌道修正して、渋谷を歩いてもおかしくない服装を再考しました」

生地「ファッショナブルでありながら生活様式のあるリアルさ。ボゥイは放浪の身なので、そういったものを着るだろうと。カレンは制服のイメージですね」

牧「最終形態のデザインに見られる、古いような新しいような不思議な感覚は、箕輪さんの持ち味です」

——デザインを始める前に、キャラクター設定がはっきり決まっていたんですか？

生地「キャラクターはゲームシステムと同時に考えました。別々に考えると、どんないいキャラでもシステムに合わなかったり、逆もありますしね。私の場合はすべて平行線上で。ですから企画が上がった段階で、人数構成や設定なども ほぼ決まっています」

隠された裏設定？

——ボゥイという名前には何か意味はあるのですか？

生地「自分の名前を捨てた、という設定。名もない少年を見た人たちが、名なしの少年という意味で“少年”つまりボーイと呼ぶようになったと」

——何か裏の意味があるような気がしますが……？

生地「名前からだけでわかるかな。もしかしたら気づく方は気づくかも。全体に裏設定的な大事な要素を含ませています。雑誌に載る情報にも少しずつね」

——牧さんもご存知なんですか？

牧「教えてくれないんですよ〜。そのうち首締めて聞き出そうかな、と（笑）」

生地「社内の人間もほとんど知りません。（笑）。もちろん言い当てていただけるようにしようと思っています。あまりわからなすぎても、タカラのひとりよがりになってしまいますしね。すべての情報に少しずつ、でもドンドン謎を解く鍵を入れておきますから、考えてみてください！」

——最後に、開発サイドとしてひと言お願いします。

牧「とにかく動きにはこだわっています。アニメーターがデザインして、モーションキャプチャーを使って、当社のプログラマーが歯を食いしばって気合いを入れてつくったものは、いったいどういう動きになるか。限られた時間内であっても、まだ見えないサターンの表示の限界に挑戦しています。技術・演出を含めてこんなこともできると。かなり厳しい状況ですが、スタッフ一同燃えてますんで、期待してください！」

——完成楽しみにしておりますので、頑張ってください。本日はお忙しいなか、ありがとうございました。



●格闘アクション　●全年齢推奨
●セガ・エンタープライゼス
●発売日未定　●定価未定

AM3研の武器格闘がサターンに移植決定!!

業務用では、今年6月にリリースされるや、実在する街並みをリアルに再現したゲーム中の仮想都市が話題となった『ラストブロンクス』。その、3研業務用スタッフ直々のサターン移植が決定した。

『バーチャファイター2』や『ファイティングバイパーズ』と同じモデル2で開発された武器格闘ゲームが『ラストブロンクス』だ。このゲーム何が特徴なのかといえば、ひと言で言ってしまえば、リアルなこと。街並みからキャラクターのコスチューム、携える武器までだれもがどこかできっと1回は目にしているのではないか、というもので構成されているのだ。もちろん、それだけではなく内容の方も、攻撃のほぼすべてにキャンセルがかかる（フェイントがかけられるので高度な技の読み合いになる）、G+P+K 3つボタン同時押しによる、「潜り込み」（攻撃をかわしつつ相手の至近距離に転がり込め、戦法に幅ができる）という要素も盛り込まれている。

さてそこで、気になるのは開発状況だが、写真のように、キャラクターが徐々にサターンの開発器材上で動き始めているとのこと。なんと、業務用オリジナルを開発したスタッフが、移植を担当しているので、完全移植が期待できる。



◀技のモーションは、モーションキャプチャー（センサーで人体の動きを取り込む装置）を使って再現している。

▶サターン版でも、リアルなキャラを再現。女性キャラの胸の揺れも、リアルに再現されるかもしれない!?



▲このとおりトミーの武器、バトルスティックもちゃんと移植中。この調子で武器替えも、ちゃんと実現されそうだ。

業務用にあった裏技も移植!?

洋子のトンファーが傘に、財目のハンマーがマグロになど、それぞれのキャラクターが持つ武器が変化する武器替え、黒澤だと相手をにらみつけるようにする挑発、すべてのキャラでボスキャラのレッドアイを倒した筐体のキャラ選択画面で「右右左左上下上下上下」と入力してからキャラを選ぶとボス、レッドアイが使えるなどと、豊富な裏技は、果たして移植されるのか。あるいは、ただの移植では終わらずに、新しい裏技が追加されるのか。

武器替え





Ring Out



◀業務用では、リング端にあるフェンスから、外へ飛び出しリングアウトできる。

挑発



▶黒澤が相手をにらみつける挑発。リアルな動作が、黒澤の異様な迫力を増幅。

どんな広告が入るのか？

『ラストブロンクス』の仮想東京には、現実の街にあるように、看板、ビル、乗り物などが存在する。例えば、渋谷をイメージした架空のステージ「CROSS STREET」には、ジャワティ、クリスタルカイザーの看板があった。看板などはサターン版にも入るのだろうか？入っても同じものになるのかどうかは不明だ。



▶「109」の看板。実際の渋谷でも、酷似した位置にある。



◀架空の新宿のステージで見ることができる "AXIA"。

リアルな服装＆武器が仮想東京で激突!!

『ラストブロンクス』の世界は、平成X年の仮想都市東京というリアルな設定。そのためストーリーも、現実的なものになっている。

昭和の終わり。時代の終焉が若者たちの「不安」「葛藤」「怒り」を加速させ、「第１次東京抗争」が勃発。そんな東京の「戦いの季節」を終わらせたのが、スピリチュアルバイクメン〝SOUL CREW（ソウルクルー）〟と呼ばれるグループ。彼らは、絶対的な力を持ちながら、支配することはなく、若者たちに自由を与えた。

しかし平成X年、何者かがソウルクルーのボスを殺害。それがきっかけで「第２次東京抗争」が勃発。そんなとき各チームのリーダー宛に、レッドラムと名のる者から、「リーダーのみなさまだけで東京でいちばん強いグループをお決めになってはいかがでしょう」と闇試合開催の知らせと招待が届いた。深い謎と、それぞれの想いを秘めたまま、闘いは始まる。

YUSAKU

工藤 優作

まさに絵に描いたような熱血漢で、責任感も人一倍強い。武器は、近距離から遠距離まで幅広い範囲をカバーすることができる優秀な〝三節棍〟である。



JOE

稲垣 丈

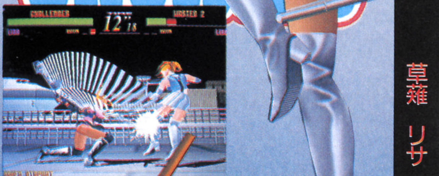
冷静沈着で、スピリチュアルなスタイルから、カリスマ性を持ち仲間からの信望を得ている。武器は右腕から繰り出される〝ヌンチャク〟。接近戦が得意である。



LISA

草薙 リサ

幼いころより祖父の総合武術草薙道場で修行し、若くして師範代となった。〝ダブルスティック〟を使い、軽快なフットワークで踊るがごとく相手を打ちのめす。



TOMMY

富家 大

リサと同じく、子供のときから草薙道場で武術を習う。遠距離まで届く長い棒〝バトルスティック（棍）〟をリズミカルに振りまわす。



YOKO

港野 洋子

負けず嫌いの性格で、人前では強気に振る舞っている。しかし、実はナイーブで心優しい面もある。特徴は、〝トンファー〟から繰り出される軽快な連続攻撃。



NAGI

豊饒

サディスティック＆ヒステリックな〝デンジャラスクイーン〟と呼ばれ、男たちに恐れられる。歯切れの良い〝サイ〟の攻撃と、多彩な蹴りが持ち味だ。



KUROSAWA

黒澤 透

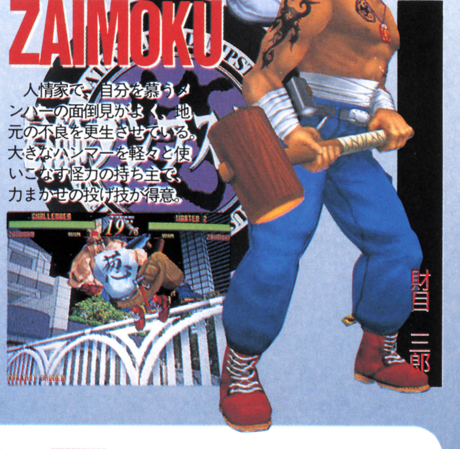
何を考えているのかわからない不気味さゆえに、人は避けて通る。〝木刀〟を使用し、剣道の「け」の字も感じられない、ケンカスタイルの荒々しい攻撃が得意。



ZAIMOKU

財目 三郎

人情家で、自分を慕うメンバーの面倒見がよく、地元の不良を更生させている。大きなハンマーを軽々と使いこなす怪力の持ち主で、力まかせの投げ技が得意。



REDEYE & METAL

業務用では、８人の魅力的なキャラに加えて、ボスキャラのレッドアイ、グレイ（レッドアイを倒したときに、それまで自分がパーフェクトで取ったセット数がCPUに取られたセット数以上で、パーフェクトを最低１回取っていれば出現）、メタル（基本キャラ８人とレッドアイでCPU戦をクリアし稼動から100日以上経た筐体でグレイ出現条件を満たせば出現）が存在したのだが、サターン版ではどうなるか続報が待たれる。特に、モデル２の限界に挑戦したという擬似環境マッピング（周囲の環境をポリゴンに写し、金属など反射率の高いものを表現する技法）を使用したメタルがどうなるか楽しみだ。

REDEYE



◀ゴーグル状の、電子眼を持つ謎の男。「ひゃはは！」という、あざけるような笑いが、神経を逆撫でする。

METAL



▶メタルは、対戦キャラと同じ姿をしている。しかし、その全身は金属のように輝いている。

あなたと詩織の
恋の思い出を
もう一度……

ときめきメモリアル Selection（仮） 藤崎詩織

あの『ときメモ』キャラがスペシャルバージョンで登場。
『Selection』シリーズ第1弾はもちろんこの娘！

●ミュージックCD ●全年齢推奨
●コナミ ●発売日未定
●価格未定 ●バックアップメモリー未定

『ときメモ』フリークに贈る あなただけの詩織の夢の宝箱

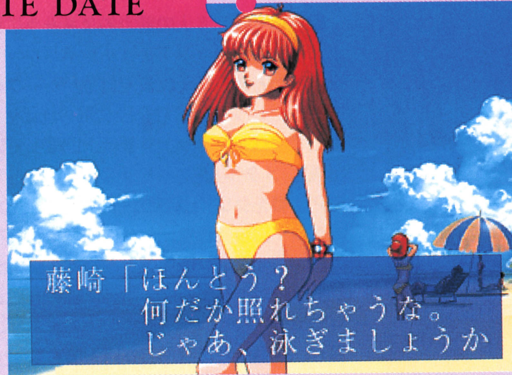
本編の大ヒット、そしてアイドル藤崎詩織のCDソロデビューと話題に事欠かない『ときメモ』が、またもやってくれました！ 今回発表されたタイトルは、ファン必携のバラエティソフト『ときめきメモリアル Selection（仮）藤崎詩織』。タイトルどおり、このソフトは〝丸ごと1本詩織Disc〟。キミの、そしてボクの詩織ちゃんを全編にフィーチャー。ゲームで感じた胸のトキメキを、もう一度ひとりじめできちゃうファン感涙の豪華版だ。

まずメインとなるのは、噂のデビューシングル2曲分のオリジナルミュージッククリップを堪能できる「ミュージッククリップ」モード。もちろん全編にわたって詩織ちゃんがアニメーションムービーで登場する。

もうひとつの目玉は、ゲーム本編でのデートイベント拡張版4シナリオを収録した「プライベートデート」モード。春は中央公園で、夏はショッピング街と海水浴場で、秋は図書館で、冬は詩織ちゃんの自宅でと、様々なシチュエーションでのデートを楽しめる。ゲームでスペシャルな関係になれなかったキミは、ぐっと身近になった彼女とのふれあいにキュンとしてみてはどうかな？ そのほかにも、ゲーム中のバストアップグラフィックを全身フルサイズに描き直したCG集「ポートレートCollection」や、SS版の全セリフ、約2000ボイスを自由に聞くことのできるデータベース「ボイスコレクション」など『ときメモ』ファン、詩織ファンには見逃せない内容。今後、ほかのキャラクター編も予定されているようなので、期待して待っていよう。

PRIVATE DATE





▲このソフトでのデートイベントは、ゲームではお目にかかれないスペシャルな番外編。春夏秋冬の4本のシナリオで、ミニゲーム風に楽しめるようになっている。よりプライベートな詩織にふ・れ・ら・れ・る！

※写真は開発中のもので、実際のクオリティとは異なります。

発売直前のタイトルを完全チェック

SEGA SATURN BUYER'S GUIDE

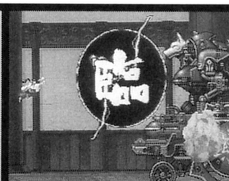
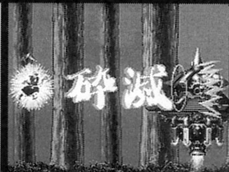
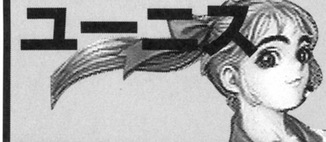
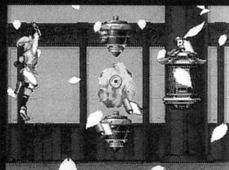
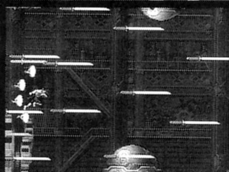
アーケード版シューティング『戦国エース』
パワーアップしてサターンに鮮烈デビュー！

戦国ブレード

オススメ度 

個性派キャラと特殊攻撃で話題を呼んだアーケード版を完全移植したSS版『戦国ブレード』。今回は、新キャラを含む5人のメインキャラ＆各ボム攻撃を紹介する。

●シューティング ●全年齢推奨
●アトラス／彩京 ●発売中
●定価￥6,800 ●バックアップメモリー 8

暴れん坊巫女 **こより** 	『戦国エース』でおなじみのハードな美女で、赤い袴とDカップの胸もとが眩しい19歳。修行のための全国行脚と言ってはいるが、相変わらず本当の目的は人質救出の報奨金。オプションは式神・バサロ、ボムは札の投げつけ攻撃だ。	ボム攻撃		◀巫女の力が激突し、大ダメージを与える。
帰ってきたターボ坊主 **天外** 	こより同様『戦国エース』からの登場。世直しと称して各地で大暴れする非常にぶっそうな坊主だが、この迫力にファンも多いというから世の中侮れない。オプションに『戦国エース』の自機怪鳥・善次郎を従え経文のボムを放つ。	ボム攻撃		◀経文の文字での攻撃。巨大な敵にも効果大だ。
反逆のからくり武者 **ハガネ** 	SS版デビューの新キャラクター武者、ハガネ。正体は不明だが実は敵組織によってつくられた哀れなサイボーグ。奪われた生身の体を取り戻すために戦っている。オプションは機銃槍。ボムは画面全体に雷が降り注ぐ迫力の攻撃だ。	ボム攻撃		◀帯電したハガネから青光りする落雷炸裂!!
金髪の少女忍者 **ユーニス** 	金髪にポニーテールが可愛い12歳のユーニスも新キャラクター。生き別れの姉を探して旅を続けている。見習いの身ながら必死に任務を遂行する姿は実にけなげ。オプションはいつも一緒の忍猿・ソクラテス、ボム攻撃は桜吹雪だ。	ボム攻撃		◀淡いピンクの桜の花びらが、敵を粉砕する。
復讐の剣術士 **翔丸** 	究極生物育成のため敵の頭領に母や姉たちを殺された17歳の少年剣士、翔丸。彼も新キャラクターで、旅の目的はもちろん母の敵討ち。額の飛蒼石は母の形見で戦いの旅を見守るオプションだ。ボム攻撃は無数の剣が飛ぶ乱れ撃ち。	ボム攻撃		◀画面全体に恨みを込めた鋭い剣が乱れ飛ぶ。

飛蒼石を手にした5人の勇者 蒼き光りに導かれ、物語の幕が開く

完全体になるとこの世を焼き尽くす、人の魂で成長する究極生物。最後の依代となった西国の姫君・布津姫は、一縷の望みを託し飛蒼石を城外に放つ。

プレイヤーは、個性豊かな5機キャラから自機を選択。それぞれ専用のオプションキャラとド派手なボムを持つ。コース分岐選択式で何度でも楽しめ、マルチエンディング数は30を越える。SS移植で音声やデモアニメ、新キャラなどがプラスされ、魅力も倍増した。アーケード版同様シューティングの迫力に酔うのもいいが、細かく設定されたキャラ設定やストーリーを堪能するのも、SS版ならではの楽しみ方。ついでに付録の〝付録ディスク〟（イラストギャラリーや設定資料集、占いほか）で気分を盛り上げれば、君も今日から『戦国〜』マニアだ。



攻略のツボ



ほかにもアインやマリオンといった（だれだかわかるかな?）隠しキャラが存在する。出現方法を紹介しておくので、どんなキャラが出るのか試してみよう。アイン：キャラ選択画面の謎マークにカーソルを合わせ、十字キーを上3→下3→上7の順に入れる。マリオン：アインを含むすべてのキャラでゲームを1周クリアし、再びキャラ選択画面の謎マークにカーソルを合わせて、十字キーを上1入れる。

世界中の強豪たちを相手に 頂点に向かってフィールドを駆け抜ける!!

オススメ度 ♥♥♥♥♥

ビクトリーゴール ワールドワイドエディション

出場チームの大幅な増加や、新しいモードの追加などをして、さらにパワーアップした決定版。ランキングシステムをキーワードに5つのモードを徹底的に紹介しよう。

- ●サッカー
- ●セガ
- ●定価¥5,800
- ●全年齢推奨
- ●発売中
- ●バックアップメモリー最低4

目標が大きければ大きいほど サッカーの楽しさはアップする

前作の『ビクトリーゴール'96』のインターナショナル版が、この『ビクトリーゴール　ワールドワイドエディション』である。パワーアップした点は、チーム数が16から48へと大幅に増加したこと、1998年にフランスで行なわれるワールドカップの雰囲気が楽しめる新しいモードなどがあげられる。もちろん操作性のクセの改善や、プレイヤーが任意に出せる多彩なアクションでゲーム性もアップしている。

さらに「チームランキングシステム」の新設により、プレイヤーの試合が世界のパワーバランスに影響を与える面白さ。3つのモードでキックオフだ。

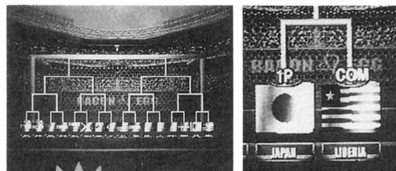
SEGA RANKING (優勝数/出場数) B:EXIT

RANKING	SEGA RANKING	WORLD LEAGUE	WORLDWIDE CUP	CUP TOURNAMENT
1	BRAZIL	0/0	0/0	0/0
2	GERMANY	0/0	0/0	0/0
3	FRANCE	0/0	0/0	0/0
4	ITALY	0/0	0/0	0/0
5	HOLLAND	0/0	0/0	0/0
6	SWEDEN	0/0	0/0	0/0
7	SPAIN	0/0	0/0	0/0
8	RUSSIA	0/0	0/0	0/0
9	DENMARK	0/0	0/0	0/0
10	PORTUGAL	0/0	0/0	0/0

◀「カップトーナメント」「ワールドリーグ」「ワールドワイドカップ」の試合成績が世界ランキングを変動させていく。

CUP TOURNAMENT

前作にもあったトーナメント形式で優勝を争っていくモード。出場できるチームは4～16の間で自由に設定できる。プレイヤーはその中で1チームをプレイするのだが、トーナメントだけに負けたらそこで終わりとなってしまう。緊張感を維持して無敗で優勝を目指していこう。



1敗も許されない!!



▲プレイヤーが負けても、優勝者が決まるまで自動的に進む。悔しがりながら、見るのはつらいぞ。

WORLD LEAGUE

世界48チームの中からプレイする自分のチームと、残り15チームを選んでリーグ戦を戦っていくモード。長い戦いになるので、多少緊張感が緩むが、リーグの流れが予想できないので、油断せずに試合をしていこう。ほかのチームの結果や、実力を調べるためにもチェック。



◀世界48カ国の中から、どのチームを選ぶかは自由。世界ランキングを考えながら、チームを選抜する。

▶試合後は対戦成績を調べる。得点数や失点数もわかるので参考にする。

WORLDWIDE CUP

1998年にフランスで開催されるワールドカップの雰囲気が楽しめる新モード。まずはチームを選び、予選の4チームで総当たり戦をする。ここで1位か2位になれば本戦に進むことができる。本戦に出場した32カ国はリーグ戦から決勝トーナメントへと続く長き戦いをしていく。



頂点を目指せ!



◀予選は完全勝利での通過にチャレンジ。

EXHIBITION

ランキングシステムには影響しないが、ひと試合だけを自由にプレイできる「EXHIBITION」で実力を磨いておこう。特に強豪との戦いを控えたとき、練習試合で相手の実力を確認して作戦を事前に考えるのもひとつの手だ。



▶練習試合といっても気を抜かぬこと。ふだんできないアクションに挑戦。

P. K.

これもランキングシステムには影響しないが、ちょっとした気分転換には最適なモードだ。相手のチームとペナルティキックのみで勝敗を決するもので、5本ずつのシュートで勝負が決まる。決着がつかなければサドンデスだ。



▶単純な勝負だが、意外と燃える。試合に負けたときは、P．K．で勝利してウサを晴らしてから、次の試合に挑む!?

攻略のツボ

ランキングを気にするのなら、まず自分がプレイするチームを慎重に選択する。もちろん目標は世界の頂点。潜在能力で選ぶか、好みで選ぶかは自由だが、かなり長い戦いになるので、選手に思い入れができるようにエディットモードで選手の名前を変更しておく。あとは試合に勝利するだけ。これはテクニックと運が勝負の分かれめになるが優位になれるように相手の実力を事前にチェックしておこう。

最高6人までの多人数対戦可能でチームバトルもOKの、武装カーアクションゲーム!

オススメ度 ♥♥♥♥

バトルバ

●対戦カーアクション ●全年齢推奨
●日本ビクター／エインシャント ●12月13日発売
●定価¥5,800 ●パワーメモリー

近未来、超人気の戦闘競技バトルバが学園の入学試験に。特待生を目指し、武装したカスタム・カーを乗りこなす6組12名のチャレンジャーが、今年も学園の門をくぐる！

TV画面表示限界の高解像度を採用 多種機能搭載でノリノリバトル体感!

ともかく賑やか、迫力の武装カーバトル。マルチタップを使えば最大6人、3対3や2対4などのチームプレイまで楽しめる。プラス、エンジンやサスペンションなど6つのパーツが各5通りに改造でき、チョイス武器も60種。オリジナルカーをセーブしておけば、データを持ち寄っての対戦も可能なのだ。

各種多岐にわたるフィールドは、TV画面表示限界に近い640×448ドットの高解像度で美しく表現され、どんなカメラアングルもOK。後はスタートを待つだけ……でもその前に。どんなカスタム・カーが用意されているのかマシンデータを紹介しよう。

BUGGY

抜きんでた走行性と抜群の回転性。兵器搭載もバランス良く、安定したマシン。

ドライバー：轟轟(とどろき ごう)
サポーター：轟迅(とどろき じん)

JB4AR-sp
全長：3800mm
全幅：2000mm
全高：1320mm
乾燥重量：845kg
エンジン：水冷2サイクル800cc V型4気筒
最大出力：550ps/12000rpm
最大トルク：45kgm/9500rpm

RALLY CAR

舗装路では抜群の強さを誇る。グリップが強く、ブレーキの効きが最大の武器だ。

ドライバー：ラリー・ヤング・ガードナー
サポーター：アリッサ・ハインツ・ミラノ

R411G
全長：4460mm
全幅：1996mm
全高：1350mm
乾燥重量：950kg
エンジン：水冷4サイクル1600cc直列4気筒
最大出力：685ps/20000rpm
最大トルク：52kgm/15500rpm

HOVER

ホバリング走行で、地形に全く影響されない超軽快な動きを実現している。

ドライバー：白花華(パイ・ファーファ)
サポーター：白朝菜(パイ・チャンツァイ)

M2PC-x
全長：2980mm
全幅：2760mm
全高：1900mm
乾燥重量：620kg
エンジン：JJ201s-cターボジェット×2
最大出力：495ps
最大トルク：―/―

BATTLE TANK

高性能小型戦車。強力な搭載兵器と射撃統制システムで、まさに走る要塞。

ドライバー：ゴメス・バルドー
サポーター：コスモ・マラーガ

CG-3エノラ・ゲイ
全長：6710mm
全幅：3050mm
全高：2570mm
乾燥重量：8250kg
エンジン：B16ガスタービン
最大出力：1400ps/6500rpm
最大トルク：165kgm/5500rpm

4-footed GUN

独特の動きで撹乱するハイテクマシン。外部にも強力なハイテク武器を搭載。

ドライバー：カイロ、シカゴ、メンフィス、ナッシュビル
サポーター：ジル・ベイツ

MC1DOORS
全長：2980mm
全幅：2760mm
全高：1900mm
乾燥重量：1050kg
エンジン：JJ201s-cターボジェット×2
最大出力：495ps
最大トルク：―/―

ROAD ROLLER

圧倒的な重量感と巨大なパワー。蹂躙攻撃ふみつぶしはこのマシンだけの技。

ドライバー：嵐山岩太夫(あらしやまがんだゆう)
サポーター：嵐山ステファニー

KOMATSU 6型改嵐山仕様
全長：5656mm
全幅：2070mm
全高：2310mm
乾燥重量：4956kg
エンジン：水冷4サイクル2800cc水平対向
最大出力：1020ps/10500rpm
最大トルク：85kgm/9500rpm

攻略のツボ

改造はひと通り遊んでからがおすすめ。どのマシンも独特の性能を持っているので、プレイスタイルに合わせての細部調整から始めてみるのがいいだろう。ウィークポイントを補強してバランス良く仕上げるか、持ち味を強化してアンバランスなパワーマシンをつくるか、全体の状況を見ながら判断していこう。また、BATTLE TANKのグリップのように変更できない部分もあるので、要チェックだ。

原作のストーリーを楽しむためにも キャラクターの役割を考えながら進める

オススメ度 

銀河英雄伝説

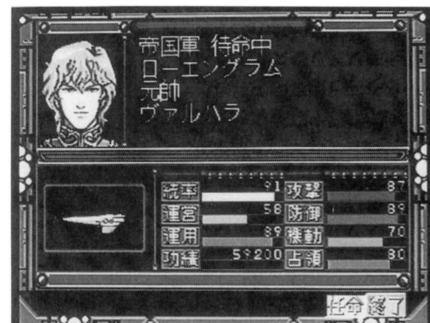
●戦術級シミュレーション ●全年齢推奨
●徳間書店 ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー185

田中芳樹が書く壮大なスペースドラマ『銀河英雄伝説』。これを忠実にゲームにしたのが本作だ。ストーリーにそったイベントも多数登場するので、ファンは絶対買い。

信頼できるキャラクターが君の作戦を推し進めてくれるはず

小説、OVA，マンガと大人気の『銀河英雄伝説』。この原作の魅力をいかし、シミュレーションゲームとなったのが、この同名のソフトである。

プレイヤーは自由惑星同盟と銀河帝国のいずれかを選び、相手の首都星系を制圧することを目的にゲームを進めていく。そのため、艦隊を編成して敵の艦隊とウォーシミュレーションをしていくことになる。ただし注意しなければいけないのが、原作のイベントがストーリー上忠実に再現されるので、それを見越した作戦を考えなければいけないということ。信頼できるキャラクターの初期設定値を紹介しよう。



自由惑星同盟　人材不足だけに、早めに登用

	ヤン	キャゼルヌ	シェーンコップ	アッテンボロー
階級	少将	少将	大佐	大佐
統率	90	49	28	69
運営	22	91	29	38
運用	87	27	29	83
攻撃	88	32	30	77
防御	90	35	30	76
機動	60	23	26	84
占領	80	35	90	48

	F.グリーンヒル	コナリー	フィッシャー	パトリチェフ
階級	中尉	少将	准将	大佐
統率	20	39	57	52
運営	75	83	52	85
運用	20	33	91	75
攻撃	23	35	51	41
防御	29	43	50	55
機動	30	50	90	71
占領	26	42	56	64

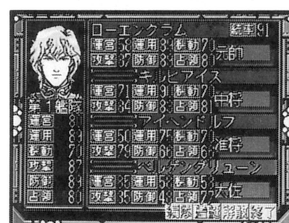
銀河帝国　信頼できる人材を優先させる

	ローエングラム	キルヒアイス	ミッターマイヤー	ロイエンタール
階級	元帥	中将	中将	中将
統率	91	90	88	86
運営	58	71	54	68
運用	89	90	87	91
攻撃	87	84	88	80
防御	89	83	79	84
機動	70	70	91	73
占領	80	81	76	81

	ワーレン	メックリンガー	ルッツ	ケスラー
階級	中将	中将	中将	少将
統率	83	67	79	77
運営	40	89	30	76
運用	86	81	82	77
攻撃	81	71	83	72
防御	86	62	82	68
機動	80	62	83	54
占領	79	48	86	76

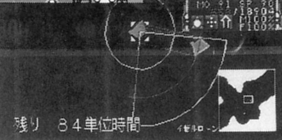
パラメーターの内容

階級	少将以上にならないと艦の司令官になれない
統率	艦隊の志気に影響する
運営	維持費、補給の費用に影響する
運用	戦闘時の艦隊編成の変更時間に影響する
攻撃	戦闘時の攻撃能力に影響する
防御	戦闘時の敵からの攻撃被害に影響する
機動	戦闘時の艦隊の移動、旋回能力に影響する
占領	要塞や防御衛星に対する攻撃能力を示す



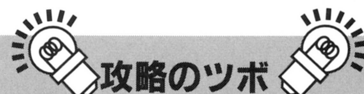
参謀任命

◀司令官には3人の参謀をつけて艦隊の能力を補強する。ただし派閥なども影響するので注意が必要。



艦隊戦

▶リアルタイムで進行するウォーシミュレーション。100戦術ターンか、敵を撃破するまで戦う。



攻略のツボ

進行にそって原作のイベントが発生するので、ファンには堪らないゲームだが、ストーリーを知らなければ戸惑うことも多いはず。イベントはクーデターで国力が二分されたり、重要なキャラクターが死んだり、様々な出来事がある。両軍50人以上の多くの人物がいるが、最後まで信頼できる人物を優先させるのが長期的にも有利な展開を生むはずだ。司令官と参謀の組み合わせには特に注意しよう。

往年の名作アドベンチャーがついに復活

探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜

オススメ度 ♥♥♥♥

●アドベンチャー ●全年齢推奨
●データイースト ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー1

地道な聞き込みで新宿をねぐらとする探偵・神宮寺三郎が、外国人労働者や麻薬などが複雑にからみあった事件を解決していくオーソドックスなアドベンチャー。今回は助手の洋子や熊野警部などのサブキャラも捜査に参加。捜査の途中にはアクション風のゲームシーンも。おまけのサブゲームもユニーク。



▲シナリオの分岐点で神宮寺以外のキャラを操作できるように。何度も楽しめる内容になっている。

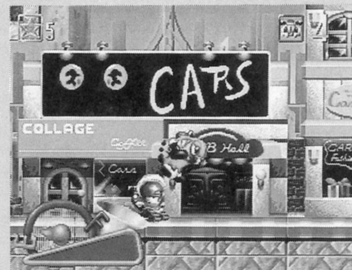
コミカルな車たちのドタバタアクション

TRY RUSH DEPPY

オススメ度 ♥♥♥

●アクション ●全年齢推奨
●日本クリエイト ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー7

豊富なキャラパターンが魅力のアメコミ調のコミカル横スクロールアクション。NY、グランドキャニオン、LAとアメリカ各地を横断するステージ数は全部で5つ。各車キャラクターたちを助けるなどの友情ドラマも盛り込まれている。マップ上に隠された裏ルートやボーナスステージを探し出すのも楽しい。



▲ダッシュ、ズッコケなどのキャラクターの動きは見ているだけでも楽しい。画面もとてもカラフル。

美少女たちを一人前のランサーに育てよう

メルティ ランサー

オススメ度 ♥♥♥♥

●育成シミュレーション ●全年齢推奨
●イマジニア ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー86

1年の任期の間に新米美少女警察官たちを育てていき、地球を凶悪な異星人犯罪者から守るのが目的。1本のシナリオで起こるドラマに育成モードがバランスよく構成され、他機種版より追加された多彩なイベントが楽しめる。お楽しみCD、CDホルダー、カレンダーのついた初回限定版は8,800円で。



▲パトロール任務中に犯罪者を発見することも。ゲーム中の戦闘はランサーの能力によるオートバトル。

カプコンの人気キャラがパズルで大暴れ

スーパーパズルファイターIIX

オススメ度 ♥♥♥♥

●パズル ●全年齢推奨
●カプコン ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー8

『ストII』『ヴァンパイアハンター』シリーズの人気キャラが総登場。同じ色のジェムを積んで巨大なパワージェムをつくり、クラッシュジェムをくっつけて消せば一発逆転も可能だ。アーケード版にない「ストリートパズルモード」では、相手に勝つと隠し要素を見られるアイテムを入手できる。



▲相手に送られるカウンタージェムの組み合わせはキャラごとに違う。これを把握すると断然有利！

ブームの"風水"をゲームで修行できる

風水先生

オススメ度 ♥♥♥♥

●都市開発シミュレーション ●全年齢推奨
●HAMLET/博報堂 ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー対応

自然の気の流れを都市づくりに応用する"風水"の修行者となって、家の移動や道路の敷設を行なって街を改造していく新しいタイプのシミュレーション。監修に博物学の大家・荒俣宏、ゲームデザインに伊藤ガビンなどユニークなスタッフを起用。11ステージの課題をこなすとさらに……。



▲気の流れを良くし健全な街をつくり上げる。周りとの相性を考えながら建物を移動させていこう。

多彩なフォーメーションが魅力の実践派

NFLクオーターバッククラブ'97

オススメ度 ♥♥♥♥

●スポーツ ●全年齢推奨
●アクレイムジャパン ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー9

迫力いっぱいの画面で実名のNFL選手を操る醍醐味を堪能できる。実際のNFLシーズンゲームやプロボウルはもちろん、難しい設定なしにすぐに遊べるクイックプレイ、過去の名試合をシミュレートできるなどプレイモードも多彩。数百種類におよぶフォーメーションが用意されている本格派だ。



▲カメラアングルは8種類。臨場感あふれるダイナミックなプレイを様々な視点で楽しめるのだ。

ドラマティックな秀吉の立身出世物語

太閤立志伝II

オススメ度 ♥♥♥♥

●シミュレーション ●全年齢推奨
●光栄 ●発売中
●定価¥7,800 ●バックアップメモリー456

一介の雑兵から身を起こし太閤にのし上がった豊臣秀吉の生涯を体験。プレイヤーは、毎月織田城で開かれる評定で信長より受けた任務を達成して信頼度を上げ、秀吉を出世させていく。歴史に忠実に進めてもよし、信長に謀叛を起こしてみることも可能だ。戦闘グラフィックが可愛い。



▲多彩な登場人物とイベントが満載。歴史ファンは必見だ。

世紀末の予言に導かれた死闘が始まる

西暦1999～ファラオの復活～

オススメ度 ♥♥♥

●3Dシューティング ●18年以上推奨
●BMGビクター ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー11

西暦1999年、世界破滅の予言を裏づけるように地球にエイリアンが来襲。敵の本拠地エジプトにひとりのコマンドーがのり込んだ。ゲームは、複雑なダンジョンを探索し、武器やアイテムを取りながら進んでいく『DOOM』型の3Dシューティング。オリエンタルな世界観が独特だ。


▲マップ攻略や戦闘に視点が360度全方向に移動するのが特徴。

独自の浮遊感覚が魅力の新感覚アクション

マジックカーペット

オススメ度 ♥♥♥♥

●シューティング・アクション ●全年齢推奨
●アトラス ●発売中
●定価¥6,800 ●バックアップメモリー7

魔法のじゅうたんに乗って世界を飛びまわり、マナを集めて世界のバランスを取り戻すのがプレイヤーの目的。敵との戦闘はシューティング。ライバル魔法使いから自分の城を守り育てていくシミュレーション的な要素やパズル的な要素も盛り込まれ、自由度の高いゲームになっている。


▲マナは各地に点在している。敵モンスターを倒しても出現。

『豪血寺』のクララがアクションで登場

プリクラ大作戦

オススメ度 ♥♥♥

●シューティング・アクション ●全年齢推奨
●アトラス ●発売中
●定価¥6,800 ●バックアップメモリー1

ミラクルワールドから奪われたマジカルオーブとウララ王女を救うため、クララ、キララ、グレイの3人からひとりを選び、5つのステージを大冒険。武器はショット、アタック、ボムの3種類。クォータービューの立体感あふれるシューティングゲームだ。爆発連鎖で高得点を得られる。


▲可愛いグラフィックも魅力。アーケード版を完全移植。

セーラー戦士10人が大集合した最新作

美少女戦士セーラームーンSuperS ～VariousEmotion～

オススメ度 ♥♥♥

●対戦格闘アクション ●全年齢推奨
●エンジェル ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリーなし

おなじみの6戦士がスーパー化して新コスチュームで登場、最新の必殺技、モーションキャプチャー使用による最新のグラフィック、新アレンジによるテーマソングを満載した、ファン待望のシリーズ最新作。オートモード使用で初心者でも手軽に必殺技が繰り出せるのも特徴だ。


▲新規収録されたオリジナルアニメムービーも見どころだ。

アメコミの2大ヒーローが悪を退治する

アイアンマン/XO

オススメ度 ♥♥♥

●対戦格闘アクション ●全年齢推奨
●エンジェル ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリーなし

悪漢の手から世界を破滅に導くコスミックキューブを取り戻すため、『アイアンマン』『XO』の2大ヒーローがNY、熱帯雨林、核工場など世界各地を舞台に戦い抜いていく横スクロールアクション。空中ホバリング、画面奥への攻撃、前後同時攻撃やコンビネーション攻撃など攻撃も多彩。


▲武器はアイテムでパワーアップ。2P同時プレイも可能だ。

ムチの連打でGIジョッキーを目指せ

ステークスウイナーGI 完全制覇への道

オススメ度 ♥♥♥

●競馬アクション ●全年齢推奨
●ザウルス ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー102

競馬アクションの人気作が、種牡馬と繁殖牝馬を掛け合わせての馬の生産、調教による育成要素をプラスして登場。手綱とムチをボタンで操作して勝ち上がっていくアクションゲームの爽快感と競争馬シミュレーションの醍醐味を同時に楽しめる。パワーメモリー使用で友人との対戦も可能。


▲コース上のアイテムを取るとレースが有利になることも。

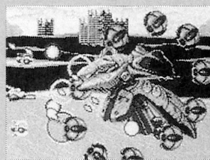
名作シューティング2本パック第2弾

サンダーフォース・ゴールドパックII

オススメ度 ♥♥♥

●シューティング ●全年齢推奨
●テクノソフト ●発売中
●定価¥4,800 ●バックアップメモリー13

名作『サンダーフォース』シリーズから、『サンダーフォースIII』にオリジナルステージを追加した『サンダーフォースAC』と、シリーズ最高傑作と呼ばれる『サンダーフォースIV』を2本パックしたお買い得版。『ゴールドパック1』同様、オリジナルムービー、キッズモードなどを搭載。


▲ボーナストラックにCD－DAによるアレンジサウンド搭載。

緊迫感あるリアルタイムシミュレーション

皇龍三國演義

群雄割拠の中国三国時代を歴史に忠実にシミュレート。このゲームの特徴は、戦闘や内政がすべてリアルタイムで進行することだ。プレイヤーは、三国時代の君主のひとりを選び、自分以外のすべての君主を倒して中国全土の統一を目指していく。データ面も詳細を極め、戦闘や内政のコマンドも豊富。城壁都市の改築も可能で自由度の高いゲームが楽しめるのだ。



オススメ度 ♥♥♥♥

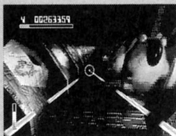
●歴史シミュレーション ●全年齢推奨
●エクシング ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー1263

◀多彩な要素で『三國志』マニアには見逃せない内容を誇る。

バーチャガン対応で軽快なプレイを実現

カオスコントロールリミックス

ダイナミックなカメラワークで、迫力あるシューティングを堪能できる『カオスコントロール』を、ゲーム性はそのままにクオリティアップ。『リミックス』での最大の改良点は、ハイレゾモード使用によるグラフィックのさらなるグレードアップ。また、2P同時プレイが可能になり、バーチャガン使用によって大幅に操作性がアップしたのも見逃せない。



オススメ度 ♥♥♥

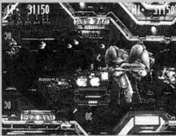
●3Dシューティング ●全年齢推奨
●ヴァージン・インタラクティブエンターテインメント ●発売中
●定価￥4,800 ●バックアップメモリー4

◀前作をプレイしたことのある人にも新たな興奮を与えるはず。

バスターギアよ! 新型戦闘体を奪回せよ!

ハイパーデュエル

アーケード版で人気を博した横スクロール型シューティングを移植。このゲームの最大の特徴は、バランス重視、スピード重視、攻撃力重視の各利点を持つ3種類の自機が、戦闘機形態、アーマー形態の2段階に変形すること。ステージの状況によって形態を切り替えることで、戦略的に戦闘を進めることが可能だ。各種ボーナスが設定されておりマニア層にもオススメ。



オススメ度 ♥♥♥

●シューティング ●全年齢推奨
●テクノソフト ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー5

◀戦闘機形態はスピード、アーマー形態は攻撃力が高くなる。

人気コミックの世界観をゲームで再現

月下の棋士

天才棋士・氷室将介が、宿命のライバル・滝川名人らコミックでおなじみのキャラクターたちと対局する将棋ソフト。原作つきとはいえ内容は本格派。様々な条件を設定できる練習モードや、個性的な棋士を勝ち抜いていくトーナメントモードまで、プレイヤーの棋力アップのための多彩なモードが用意され、音声とグラフィックによるドラマティックな対局が楽しめる。



オススメ度 ♥♥♥

●将棋 ●全年齢推奨
●バンプレスト ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー対応

◀原作のタッチそのままのグラフィック。音声によるセリフも収録。

血に彩られた刑務所から脱獄せよ!

ブラッドファクトリー

6人のキャラクターからひとりを選んで、迷路上の刑務所からの脱獄を図る、個性派のアクション・シューティング。敵をガンガン撃ち殺していく爽快感は見事だが、外国産のゲームらしく難易度はなかなかのもの。なんといっても、敵を倒したときの血しぶきが舞い、死体が転がるリアルな表現が残酷でユニーク。スプラッターが苦手なユーザーは心してプレイしよう。



オススメ度 ♥♥♥

●3Dアクション・シューティング ●18歳以上推奨
●インタープレイ/EAV ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー12

◀閉じているドアと同じ色のカギを入手して先の出口を目指す。

西暦4998年にひとりの少女が熱血する

大運動会

エリート育成のための大学衛星で行なわれるビッグイベント「大運動会」。プレイヤーは教官となり、大学衛星入学を目指し「大運動会」での勝利を夢見て果敢に訓練を積む主人公・神崎あかりを指導していく。シナリオは、続々と登場する個性的なライバルたちとあかりの熱血スポコンドラマ風に展開する。普通の育成シミュレーションにないドラマを味わえる。



オススメ度 ♥♥♥

●シミュレーション ●全年齢推奨
●インクリメントP ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー6

◀可愛い美少女がケナゲに頑張る姿が美しい。お約束シーンも!

最強のコンピュータ将棋に最新作登場

対局将棋 極 II

コンピュータ将棋選手権大会3年連続優勝の実力を持つ、パソコン版将棋ソフトのヒット作の最新作。このソフトの最大の魅力は、人間の思考に限りなく近い指し手で、実戦的な対局感覚を実現していること。今作には最新の定跡データを収録し最新の戦法にも対応。対戦詰め将棋機能やあらゆる局面を想定した膨大な問題集で、実力アップは間違いなし。



オススメ度 ♥♥♥♥

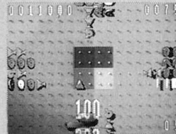
●将棋 ●全年齢推奨
●毎日コミュニケーションズ ●発売中
●定価￥6,800 ●バックアップメモリー123

◀棋力養成にはもってこい。中～上級者にこそプレイしてほしい。

素早く的確な判断力は要求される新パズル

ズープ

上下左右の4方向から迫ってくる敵キャラクターをビームで撃ち落とし、中央の自エリアを守っていくという新しい感覚のシューティングパズル。マイキャラの色はビームの触れた敵の色によって変化し、マイキャラと同色の敵を撃ったときだけ画面から消すことができる。ルールは簡単だが、素早い判断と操作が必要とされるので、なかなか手ごわい内容になっている。



オススメ度 ♥♥♥♥

●パズル ●全年齢推奨
●メディアクエスト ●発売中
●定価￥4,800 ●バックアップメモリーなし

◀まとめて撃ち落とせば高得点。ただしこっちのリスクも大きい。

吉本タレントがファンタジー世界で冒険

ファンキーファンタジー

あの吉本興業がゲーム業界に殴り込み。人気お笑いタレントが多数登場する、コミカルなファンタジーシミュレーションがこれだ。キャラクターのセリフやシナリオはコメディタッチだが、ゲームの内容は戦略指向の本格派。ステージごとのクリア条件に沿ってユニットを移動させ、カードバトルで戦闘を行なう。勝利すればキャラを成長させられるRPG要素も楽しい。



オススメ度 ♥♥♥

●シミュレーションRPG ●全年齢推奨
●吉本興業 ●発売中
●定価￥5,800 ●バックアップメモリー113

◀敵味方のユニットは個性的な攻撃を持つ。ルックスもキュート。

いつまでも楽しいと思える名作を最新技術で今の世に蘇らせる

SEGA AGES



セガエイジス　シリーズ

今冬登場、「バラエティ」ジャンルの最新作『廊下にイチダントアール』に、リクエストランキングから厳選のタイトルをご紹介!

冬はコタツとミカンとバラエティゲーム!

大勢でワイワイガヤガヤ楽しめる盛りだくさんのパーティソフト

友達や恋人、家族親類ゲーマー非ゲーマー老若男女に大人気のバラエティゲーム。家にこもりがちな冬にはその効果をいかんなく発揮してくれる。さて、そこでこの冬登場の『廊下にイチダントアール』にご注目。アーケードでもだれもが楽しんだクイズゲームとオムニバス形式のパズル&アクションゲームのカップリングで、大量のクイズ、ミニゲームが楽しめる。一家に1本、ぜひどうぞ。



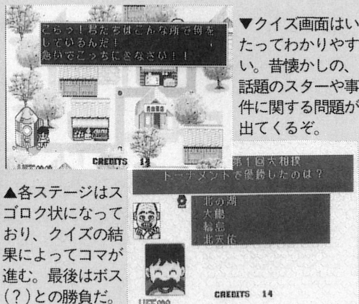
▲人気シリーズの最新作のカップリング。遊びごたえあり。

クイズ廊下に立ってなさい

プレイヤーの生まれた年を設定してスタートする、一風変わったクイズゲーム。設定した年代から徐々に時代を追って、時の話題が問題となって出題されるのである。本編はスゴロク形式で、スゴロクの面をクリアすると時代が進んでいく寸法。ふたり同時プレイも可能だ。



▲初めにプレイヤーの生まれた年を選択。この年代によって、出題される問題の傾向が決まってくる。

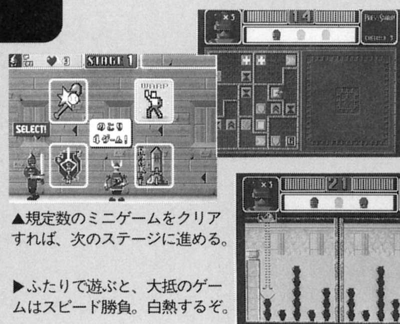


▼クイズ画面はいたってわかりやすい。昔懐かしの、話題のスターや事件に関する問題が出てくるぞ。

▲各ステージはスゴロク状になっており、クイズの結果によってコマが進む。最後はボス(?)との勝負だ。

イチダントアール

パズルやアクションのミニゲームが多数登場するバラエティゲーム。規定の数のミニゲームをクリアすれば、先のステージへ進む。アイデアに富んだミニゲームたちは、反射神経が必要なもの、頭の回転の素早さが求められるものと内容も様々。ひとりでも大勢でも楽しめる。



◀挑戦するゲームは自由に選べる。これはワープ迷路だ。

▲規定数のミニゲームをクリアすれば、次のステージに進める。

▶ふたりで遊ぶと、大抵のゲームはスピード勝負。白熱するぞ。



▲コントローラーをグリグリまわして鉛筆を削る。これはシンドイ!

今月のお手紙

「私がぜひ、移植していただきたいのは『スタージャッカー』です。めちゃくちゃ面白くて家族でハマりました。でも、ゲーセン版は一度も見たことがないです。ぜひ、ゲーセン版をプレイしてみたいです」

このお手紙は神奈川県の石井栄三さんよりいただいたもの。最初に買ったマシンがSC-3000でBASICと一緒に購入というエピソードも泣かせます。セガさんには、しっかりお伝えしますからね。

『SEGA AGES』に入れてほしいタイトルをリクエストしよう!

あなたのハガキ1枚が、明日のエイジズを決めるかも知れない!

先月、今月と続けて、ランキングリストを参考に選抜したオールドゲームを紹介しているが、みなさんの参考になっているだろうか。エイジスに出してほしいタイトルがあれば、たとえタイトルがわからなくても、どんな書式でも構わないので遠慮なくリクエストを送ってほしい。今月ご紹介したお手紙のようなものも大歓迎。みんなの希望がエイジズを支え、明日のラインナップを決定するのです。

今月のランキング

順位	タイトル	順位	タイトル
1	パワードリフト	16	シャイニングシリーズ
2	ソニックシリーズ	17	G-LOC
3	アウトランナーズ	18	スーパーモナコGP
4	ギャラクシーフォース	19	ボナンザブラザーズ
5	ファンタシースターシリーズ	20	ベアナックルシリーズ
6	ゴールデンアックスシリーズ	21	サンダーブレード
7	ダークエッジ	22	ウイングウォー
8	ターボアウトラン	23	ゲイングランド
9	SDI	24	クールライダース
10	レンタヒーロー	25	アラビアンファイト
11	ハングオン	26	エイリアンストーム
12	カルテット	27	ガンスタヒーローズ
13	コラムスシリーズ	28	すんすん教の野望
14	スーパーハングオン	29	ワンダーボーイシリーズ
15	エイリアンシンドローム	30	ストライクファイター

SEGA AGES LINE UP

宿題がタントアール
●バラエティ ●セガ ●発売中 ●¥4,800
●バックアップメモリー対応

スペースハリアー
●3Dシューティング ●セガ ●発売中 ●¥3,800
●バックアップメモリー対応 ●ミッションスティック/マルチコントローラー対応

アフターバーナー2
●3Dシューティング ●セガ ●発売中 ●¥3,800
●バックアップメモリー対応 ●ミッションスティック/マルチコントローラー対応

アウトラン
●ドライブゲーム ●セガ ●発売中 ●¥3,800
●バックアップメモリー対応 ●レーシングコントローラー/マルチコントローラー対応

廊下にイチダントアール
●バラエティ ●セガ ●12月27日発売予定 ●¥4,800
●バックアップメモリー対応 ●マルチターミナル6対応

今月もリクエストランキングの中から人気のあったタイトル、有名なタイトル、珍しいタイトルを取り上げて紹介しよう。名前だけでは連想できなかったゲームも、画面とゲーム内容で思い出すかな？

12 カルテット

4人同時プレイが可能なスクロールアクションゲーム。アップライトの専用筐体も特徴のひとつ。背中に飛行用ジェットをつけたプレイヤーを操り、ステージ内にある鍵を取って出口を通ればステージクリア。ひとりから4人まで、何人でプレイしても面白いアクションゲームであった。ゲーム性以外にも、ファンキーでメロディアスなBGMには高い人気がある。後にふたり用の続編や、セガマーク3版も登場した。



▲◀▼シンプルな色づかいに、真横から見た昔ながらの画面構成。これが左右にスクロール。見覚えない？



◀これが4人同時プレイ可能な、アップライト型の専用筐体。

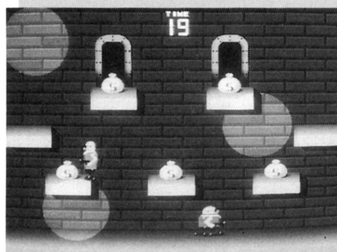
19 ボナンザブラザーズ

比較的新しいタイトルだが、タイトルをご存知ない方も多いのでは？ ふたりの強盗が、厳重な警備のしかれた屋敷に忍び込んで、あの手この手でお宝をいただいて逃げるというアクションゲーム。警備員たちに見つからないように隠れたり、迫る制限時間を気にしたりとスリル満点。ステージが進むとイヌや爆弾を投げる男まで出てくる。ツルツルした質感のキャラクターに上下分割の画面に見覚えのある方も多いだろう。



◀ひとりでプレイしてもこの画面構成は変わらない。

▶ふたり同時プレイでは、上下の画面でそれぞれがプレイ。



▲隠れては進み、隠れては進みしてお宝をいただく。

25 アラビアンファイト

ランキング急上昇。珍しいタイトルの割に(失礼)、意外と人気のある『アラビアンファイト』。本作は横スクロールのいわゆる格闘アクション（非対戦）である。出現する敵たちをパンチ、キック、そして魔法を使って倒しながらステージを進み、ボスに勝てば次のステージへ。特筆すべきは魔法使用時。派手なアニメーションが画面いっぱいに展開するのである。細かく書き込まれたキャラクターも、本作の独自性のひとつ。



◀キャラクターの拡大縮小で、画面も遠近感が強い。

▲これ、見たことないかなあ？ 見せ場なんですけどね……。



▲殴って蹴って、敵の体力を奪って倒す。

◀魔法を使えばこんな大胆なアニメが！

6 ゴールデンアックスシリーズ

ゴールデンアックス(戦斧)

横スクロール（若干タテにも行くが）のファンタジー格闘アクション。3人のキャラクターからひとりを選び、剣と魔法で敵を倒していく。キャラクターによって異なる戦略性が面白い。敵を倒して薬瓶を手に入れ、それを集めることで魔法が使える。中世風の独特の雰囲気も魅力。



▲スケルトンやナイトなどをなぎ倒して進んでいく。シンプルながら、戦略性は高い。ふたり同時プレイも可能。

ゴールデンアックス デスアダーの復讐

前作で闇に葬られたはずのボス、デスアダーの復讐に、おなじみの戦士たちが立ち向かう。キャラクターにも細かい変更があったり、新キャラクターが増えるなどして戦略性はさらに多彩に。システムもパワーアップし、ステージ構成には画面奥へ向かう立体的要素が組み込まれた。



▲これが「奥」に進む立体的ステージの画面。このような通路がステージの途中に出現したりするのだ。

ゴールデンアックス ザ・デュエル

時代は移り、対戦格闘ゲームブームが訪れたころ、この『ゴールデンアックス』も対戦格闘ゲームとして生まれ変わった。1対1の大型キャラクターの格闘戦に、シリーズ特有の「魔法」のフィーチャーをミックスして独自のシステムをつくり上げた。独特の雰囲気も変わらず残る傑作。



▲格闘中に魔法が使えるという変わったシステムは、好き嫌いの分かれるところ。独自性は非常に高い。

Stage2

お待たせしました、発表です!!

ハイパーライターへの道

先月号で「次号、読者ライター誕生か!?」と言ってしまったのですが、残念ながら、その願いはかないませんでした。だがしかし、嬉しいことに掲載2回目の方が登場しました。ということで、またもやハイレベルの原稿に編集部としては嬉し涙を流しまくっております。(感動)

俺様サターンライフ

田畑謙一郎さん　埼玉県／21歳

この前、ある友人にこんなことを聞かれた。「おまえが好きなソフトって何？」

しばらく頭の中をいろいろなゲームが駆けめぐったが、俺は迷うことなくひとつのサターンソフトの名前ををあげた。

『バーチャファイター　リミックス』

その言葉を聞いた友人の反応は散々なものだった。やれ、動きがカクカクするだの、『ＶＦ１』テクスチャーを貼っただけだの、サラの顔が気持ち悪いだの、あまつさえにはク○ゲー、ク○ゲーと叫ぶ始末。やかましい。確かにポリゴン３Ｄといえども、特に新鮮味があるワケでもない。これ自体も古いゲームで、今となってはだれもやる人はいないだろう。しかし、このソフトには他人にはない思い入れがある。

あれは俺がサターンを購入する前の話。そのころの俺はバリバリのゲーセン小僧で、月々の出費は２万円を軽く越えた。しかしバイトをするわけでもでもなく、月々２万円の小遣いのほとんどをゲーセンに注ぎ込んでいた。そんなとき、あの白い閃光、ロープラス・サターンが発売されたのだった。その値段はなんと２万円！　俺は迷った。ちょうど今日もらった小遣いの２万円が手もとにある。これさえあれば夢のサターンが自分のものになるのだ。しかしあとの１カ月、無一文で暮らさなければならない。もちろんソフトも買えない。俺は悩みに悩んだ末、近くのおもちゃ店へ足を運び、サターンを購入した。

それからは涙で紙面を濡らさずにはつづれない、つらい貧乏ゲーマー生活が続いた。最初のうちは友達にソフトを借りて遊んでいた。サターンに頬ずりして一緒に布団で寝るほど大事にしていたが、いずれソフトを返してしまうとサターンなどただのハコ。せいぜいＣＤプレイヤーとして音楽を奏でるぐらいで、狭い俺の部屋には、ただただ邪魔なだけ。そのうち白いサターンにはほこりがかぶって、初代サターンのようにグレー色になる始末だった。

そんなとき、家のすぐ近くに中古ゲームソフト店がＯＰＥＮした。そこの開店セールで『バーチャファイター　リミックス』がなんと約100円で売っていたのである。約100円といえば、缶ジュース１本、ゲーセン１プレイよりも安い超破格の値段。速攻で購入し、まさに猿のようにやり込んだ。このゲームに対する評価は様々だろうけど、もとは『ＶＦ１』だからシステムはしっかりしているし、面白くないわけがない。ソフトがない俺には十分だった。

『ＶＦ２』や『ＦＶ』が手もとにある今でも『リミックス』をサターンの中へ入れてみたりする。ブラウン管ではサラが『ＶＦ２』とは比べものにならないくらいの遅さで、カクカクと動いている。それでも俺は、ソフトがなかったあのころを思い出して、なぜか懐かしく思えてしまうのだった。





編集部からひと言

こんな書き方もありなんだな、という良い例です。ゲームソフトの特性やスペックを語るだけでなく、いかに自分が「このソフトに愛を感じているか」を表現するのがポイント。結局、最終的には「愛」なのです。

獲得ポイント　10ポイント

ゲームって、素晴らしい!!

古城琢也さん　山口県／25歳

いったい、ゲームは私たちに何を提供してくれているのだろうか？

何を求めて、私たちは寝る間も惜しんでゲームをするのだろうか？

まず、ゲームをしているときの自分を思い浮かべると、熱中し、集中し、そして楽しんでいる。そう、まずゲームは存分な楽しさを提供してくれる。そもそも人は、毎日毎日何か楽しいこと、楽しいものを求めて生活しようとする習性があるように思う。ゲームはそれを十分に満たしてくれ、そしてその楽しさは、笑いをもたらしてくれる。笑うことによって、曇っていた心が晴れてたりする。

ある偉人がこういうことを言っている、『私にとってのムダな日は、笑わなかった日である』と。

またゲームをすることによって、人にとってプラスとなるあらゆる感情を体験することができる。ひとつのゲームをクリアしたときの喜び、そして感動。練習して、練習して、今まで出すことのできなかった技を出せるようになったときの充実感、そして満足感。これらの気持ちを１日も早く体験したいがために、寝る間も惜しんで励み、そして、また新たな楽しさや感動を求めて、ゲームを購入するのだろう。

それでは、私に今いちばん満足感を提供してくれているソフトは何か？

それはずばり『ＶＦ２』である。

一時、遊ばなくなっていたのだが、『ファイティングバイパーズ』(ＳＳ)、『ＶＦ３』(ＡＫＤ)をプレイして『ＶＦ２』の面白さ、良さを改めて感じたからである。

またまた人間関係で例えるなら、恋人と別れて、初めてその恋人の良さを知り、よりを戻すといったところである。

さて、そもそも私にとっての『ＶＦ２』の魅力は何なのだろうか？

それは各キャラクターが持つ華麗かつ豊富な連続技にある。これらを決められるようになったときの満足感はなんともいえない格別な味がする。初めのころは、なかなかうまくいかずイライラすることもあるが、いずれ決められるようになることを信じて頑張るのである。

『ＶＦ２』は「人は努力することによって必ずや目標を達成することができる」という素晴らしい教訓を私に教えてくれたゲームなどのである。もちろん、『ＶＦ２』だけでなく、今まで遊んできたほかのゲームも同じことを私に訴えていただろう。

が、ＰＫキャンセルからの多彩な連続技、アキラの崩撃雲身双虎掌、カゲの連続針鼠弾、ラウの斜上掌からの空中コンボのカッコよさは今までのゲームで味わったことのない情熱を私に与えてくれた。何度やっても決めても満足感が押し寄せてくる。ストレス解消、反射神経、動体視力、指先手先器用鍛練にもなる。『ＶＦ２』が私に与えてくれるメリットは多い。最高のゲームである。

ゲームは密かに、そして大胆にいろんなことを楽

しく教えてくれている。
　ゲームは思う以上に奥が深く、凄いものであると私は思う。ゲームって、本当、素晴らしい!!!!

編集部からひと言
11月号に続いての掲載です。今回は、前に比べれば、新しいソフトをとりあげていますね。次回は、「どんなふうに、私はこのソフトが好きなのか」にポイントをしぼって書いてみてください。そうすれば深みが出るはずです。

獲得ポイント　20ポイント

今月の総評

ソフトへのあふれる愛を胸いっぱいに語ろう

　このコーナーが投稿者の方々に期待していることは端的に言ってしまえば、ただひとつ。「とにかくこのソフトが好きなんだ」「このソフトの、ここがいいんだよ！」という熱い気持ちを文章に託してほしいということです。
　まあ、それが意外に難しかったりするんですが、結局それができないと「ライター」とはなり得ないのです。
　投稿原稿にありがちなパターンがいくつかあります。もっとも顕著なのは、ゲームソフトの良い面と悪い面両方を語ってしまい、最後まで書き手がそのソフトについてどう思っているかが表現されていないものです。「好きだ」といっているだけではなんとなく格好悪い気がして、ついつい批判的な意見も盛り込んでしまうのでしょう。でも、それは大きな勘違いです。むりやり書き込んでいる意見というものは、読み手側はなんとなくわかってしまうものです。だから、肩肘張らずに、素直に自分の気持ちを伝えましょう。
　それからもうひとつ。「好き」な部分を語っているのはいいのですが、「ここと、ここと、それからこれと……」といった具合いに、好きなポイントを羅列してそれで終わってしまっている原稿が目立ちます。そんな場合は、「ここがいちばんいいんだ」というところを１カ所にしぼって、どのようにそこが優れていて、どうして好きなのかを徹底して書いてください。それは、今回掲載したおふたりにも言えることなので十分に留意を。
　最後に、文章がなんとなく上手にみえるコツをあげてみましょう。単純なことですが、語尾に変化をつけてください。
「〜だ」で終わったら、次の文は「〜である」で終える、など、なるべく同じ語尾が続かないようにしましょう。では、今月も投稿、待ってます！

●今月の優秀者　五藤克仁（大阪府）／高木朝成（神奈川県）／武田淳平（千葉県）／東海林進一（千葉県）／若松朋久（埼玉県）／山下章（埼玉県）／鈴木忠（愛知県）／松井愛（神奈川県）　敬称略

応募方法
　今月も、即戦力になってくれそうな読者ライター『ハイパーライター』候補を募集します。掲載された原稿を参考にしてもらっても可。そうではなくて、あなた独自の文章を書いてもらえればなお可。投稿者は「好きなサターンソフト」をあげて、そのソフトについての「原稿」(1200字以内）を書いて（手書きでもワープロでもOK)、原稿に右下の応募券を貼って応募してください。
　原稿には、必ずあなたの「氏名」「住所」「年齢」「職業(学年)」「電話番号」（編集部から連絡させていただく場合があります）を記入してください。なお、投稿いただいた原稿は、未発表のものに限ります。また、原稿は原則として返却いたしませんのでご了承ください。
　投稿はひとり何通でもかまいませんが、すべて封書でお送りください。２作品以上投稿される場合は、１通ずつ別の封筒に入れてお送りください（まとめて大きな封筒に入れても可）。今月の締切りは1997年１月８日消印分です。
●あて先　〒102 東京都千代田区五番町6-2
ソニー・マガジンズ『ハイパーサターン』①
ハイパーライター係

ポイントGETリスト
●20P　古城琢也（山口県）●10P　松尾秀昭（東京都）／南勝美（神奈川県）／田畑謙一郎（埼玉県）　ほか18名（敬称略）

次号こそ読者ライター誕生か!?

読者RANKING

新作ソフト

順位	ソフトタイトル	ポイント
1	電脳戦機バーチャロン	719
2	エネミー・ゼロ	520
3	センチメンタルグラフティ	388
4	グランディア	321
5	バーチャコップ2	246
6	下級生	223
7	天外魔境　第四の黙示録	117
8	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を継ぐ者	106
9	タクティクス オウガ	105
10	モンスターメーカー〜ホーリィーダガー〜	42

　今月号から始まった読者ランキング。アンケート集計結果から新作、発売済、移植希望ソフトの３項目に順位を出した。今月号からアンケートハガキの記入方法も変更したので投票を待っている。

発売済ソフト

順位	ソフトタイトル	ポイント
1	サクラ大戦	1120
2	バーチャファイター2	616
3	ストリートファイターZERO2	457
4	ときめきメモリアル	239
5	NiGHTS	225
6	機動戦士ガンダム外伝Ｉ戦慄のブルー	218
7	LUNAR SILVER STAR STORY	215
8	ファイティングバイパーズ	206
9	リグロード サーガ2	147
10	ラングリッサーⅢ	114

　さて今回のランキングを眺めてみるとまず目につくのが発売済の『サクラ大戦』の人気だろう。２位の『バーチャファイター２』の倍近い得票は驚異的。実際編集部には毎日『サクラ大戦続編嘆願書』が束になって届いている。また新作ソフトでは本誌でまだ一度も取り上げていない『グランディア』が４位につけている。来月号では新情報掲載予定なので期待して待っていてほしい。

移植希望ソフト

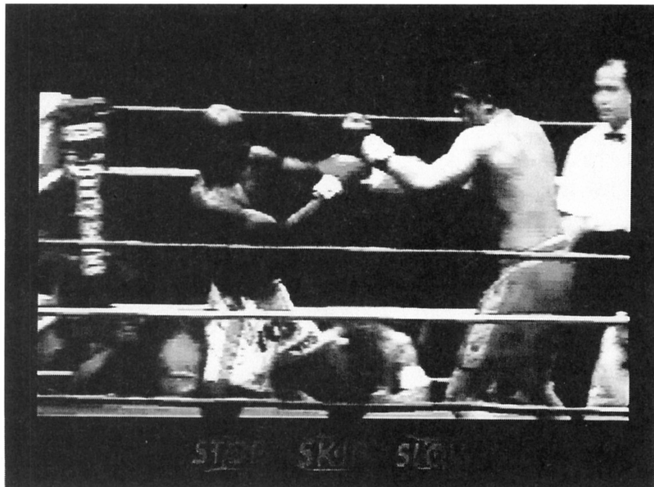
順位	ソフトタイトル	ポイント
1	バーチャファイター3	316
2	バイオハザード	241
3	ファイナルファンタジーシリーズ	133
4	X-MEN vs. STREET FIGHTER	118
5	ラストブロンクス	114
6	テイルズオブデスティニー	97
7	ドラゴンクエスト　シリーズ	88
8	ああ女神さまっ	75
9	スーパーロボット大戦　シリーズ	59
10	女神転生　シリーズ	31

HS①
応募券

HYPER SATURN FREEKISH REVIEW

K-1ってなんだろう!?

やっぱ男は強くなきゃ!?

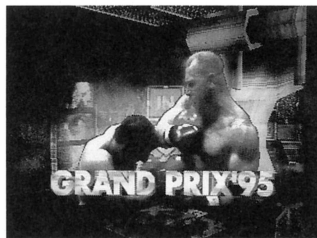


『K－1』の魅力をサターンで知るのだ!!

つい最近、TVのゴールデンタイムで生中継されて好視聴率を挙げた、『K－1』。この2～3年、プロ格闘技としては、大相撲やプロレスリングに次ぐ人気を得て、その地位を不動のものにしつつある。

「ところで『K－1』って何?」と聞かれると、実は答えるのが難しい。一般の人に説明するには『キックボクシング』みたいなものと言えばわかりやすいんだろうが、厳密にいえばルールの細部などが違ったりする。『キックボクシング』にしても、世界各国で様々なルールがある。ヒジ打ちがあったりなかったり、ローキックが禁止されていたり……。そして『K－1』にも独自のルールがある。だから、『K－1』とは何か? と疑問を持ったら、K－1ルールで行なわれる試合を観ることのできる「イベント」のことをさすんだと考えればいい。そして、そのルールをもとに最強の男を決めるのが、『K－1グランプリ』なのだ。

とにもかくにも、イベントとして、と～っても人気が出てしまった今、だれかにこのことを聞くのは、ちょっと恥ずかしい状況になってしまった。でも人気が出てしまっているわけでもあるし、ここはやはりなんでも知っておかないとマズイかも……。なんて考えているサターンユーザーがいたら、あなたはラッキー! 来る1月に発売されるサターンソフト『LEGEND OF K－1 THE BEST COLLECTION』(ポニーキャニオン)が悩みを解決。1995年のトーナメントの映像(もちろんKOシーンも収録!)をはじめ、出場選手のプロフィールや、イベントプロデューサーでもある正道会館の石井館長へのインタビューなど、初心者からマニアまで満足できる内容のデータベースになっている。もちろん、内容は大会を主催している正道会館のフルサポートを受けているため、貴重な資料のラッシュだ。『K－1グランプリ』自体は、毎年開かれているので、はやく1996年版が見たいもの。生観戦やビデオで試合を堪能して、そのあとでデータベースをもとに自分なりにデータ分析をして楽しんでみるのもいいかもしれない(ちなみにKO率はかなりのもの)。1997年のトーナメント前には、忘れずにチェックしよう!



画面写真を公開 強くて、激しい シンボーたまらん

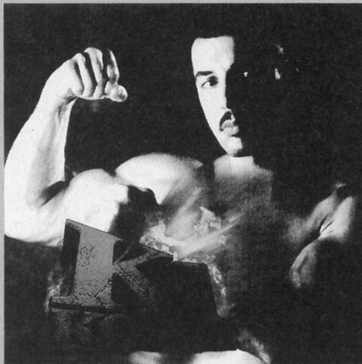






(上)石井館長のありがたいお言葉が拝聴できるインタビューも収録。(中)トーナメント出場選手はもちろん、ワンマッチに出場した選手のプロフィールも入っている親切設計。ありがたや。(下)アットランダムに自分の見たいデータを検索できる、ありがたい機能。

待ちきれない、あなたに『K-1 CD-ROM』



なんとしても、早く見たい! という人にはコレ。ひと足先に発売中の、「Macintosh」&「Windows95」対応のハイブリッド版。『LEGEND OF K－1 THE BEST COLLECTION』はこのROMをベースに制作されている。こまかい画面などの違いはあるが、データ的には、こちらも大満足。当然、正道会館全面協力。未公開映像も満載。初回出荷分はピクチャーレーベルなので運がよければまだ手に入るかも!?(ポニーキャニオン)



K-1GP '96
1996.5.6 横浜アリーナ



K-1 REVENGE '96
1996.9.1 大坂城ホール

ROMが出る前に、ちょっと観ちゃおう。大和魂をもったスイス人、アンディ・フグ選手が感動的な優勝を飾った大会と、そのフグ選手がかつて敗北を喫した"キック界のタイソン"スタン・ザ・マン選手に雪辱戦を挑む大会。どうして日本人は、こういう浪花節的復讐劇が好きなのでしょうか?(ポニーキャニオン)

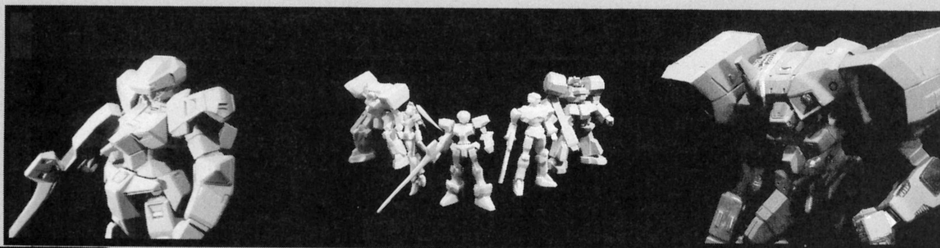
Hyper Headline

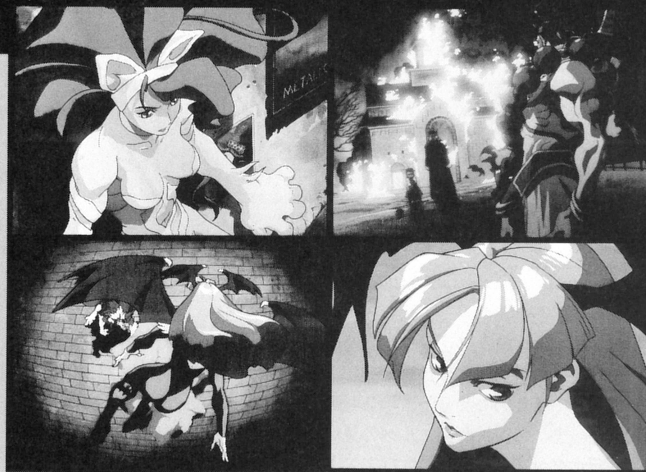
ハイパーグッズ&ハイパー情報をお届け!!

電脳戦機バーチャロンガレージキット『物質世界の仮想戦士ーcyber troopers on material world-』展開催中

セガより11月29日に発売された『電脳戦機バーチャロン』の展示会が催される。ガレージキットなどの模型を中心にCG、ビデオを駆使して『バーチャロン』の世界を見せるイベントだ。WAVE、コトブキヤなどのガレージキットや、月刊モデルグラフィック誌上で制作進行中の1/100スケールでのつくり起こし新作の展示。また『バーチャロン』の各機体ごとにディスプレイモニターを用意し、初期稿、モデリング画面、デモンストレーション画面などの映像を上映する。もちろん各社ガレージキットメーカーの製品を販売する。そしてSEGAアーケードゲーム機のコンピュータグラフィックス用データから直接立体化した原型によるレジンキャストキットをイベントに合わせて毎週1種類ずつ7週にわたって連続で新たに発売する。

期間
1996.11.29(金)〜1997.1.1(日)
期間中の営業日(木、金、土、日)に開催/営業時間12:00〜19:00
場所
渋谷G.K.MUSEUM/HOBBY LOBBY 展示フロア
東京都渋谷区円山町28-8 第18宮廷マンションB1/Tel 03-3770-6410





オリジナルビデオアニメーション『ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES VOL.1』発売元 アミューズビデオ

ドノヴァンが、モリガンが、フェリシアがゲームの世界から飛び出して、アニメで登場。セガサターンソフトが好評のカプコン『ヴァンパイアハンター』のOVAがアミューズビデオより発売される。キャラクターデザインは『新機動戦士ガンダムW』の村瀬修功氏。監督・脚本も同じく『新機動戦士ガンダムW』池田成氏。ゲームとは違うスペシャル必殺技の迫力をぜひ見てほしい。モリガンとフェリシアのちょっとエッチなサービスシーンも用意されている。そしてエンディングテーマ『TROUBLE MAN』は矢沢永吉だ。もちろん第2、第3、第4巻の発売も決定している。まずは1997年3月21日の第1巻の発売日を楽しみに待っていてほしい。



11月号 ハイパーサターン月刊創刊記念第1弾222名様読者プレゼント当選者発表!!

セガサターンネットワークス一式
岩手県　澤口亜希也様
茨城市　村瀬洋準様
愛知県　加藤由梨様
長野県　田畑芳洋様
大阪府　西倉典子様
サクラ大戦テレホンカード
愛知県　山中健二様
岐阜県　本寺明様
大阪府　坂本美徳様
レーシングコントローラー
熊本県　梅北弘樹様
岡山県　宮地伸行様
北海道　上神聡史様
新潟県　渡辺公大様
東京都　前田純様
バーチャスティックプロ
島根県　木村俊之様
和歌山県近江季之様
岡山県　多々野靖貴様
福岡県　山村誠司様
北海道　水谷愛様
ジョイポリスチケット
神奈川県江藤陽子様
静岡県　三浦貴久様
埼玉県　斎藤智明様
東京都　木村義和様
東京都　松本暁様
ほか5名様
ミッションスティック
東京都　吉原泰彦様
茨城県　直井彰様
長崎県　久保進一様
静岡県　横野直人様
東京都　大川和人様
希望のセガサターンソフト
愛知県　大野吉行様
群馬県　中島春男様
東京都　今井涼介様
福島県　鈴木健弘様
愛知県　平野裕貴様
静岡県　杉山多加弥様
千葉県　奥野憲司様
神奈川県大関雅子様
大阪府　村上法子様
茨城県　塚原てつじ様
ほか90名
パワーメモリー
長野県　長谷川渉様
京都府　白上新二様
愛知県　加藤俊様
三重県　草深文宏様
兵庫県　政智博様
ほか5名様
『バーチャファイター3』
公式ガイドブック
新潟県　上原徳仁様
ほか4名様
『ファイティングバイパース』
Tシャツ
山形県　玉木俊一様
ほか2名様
セガビデオマガジン
埼玉県　渡部克宏様
ほか4名様
『伝説のオウガバトル』
声優サイン色紙2枚組
佐賀県　川原克彦様
香川県　上杉岳司様
ヴァージン・インタラクティブエンターテインメント特製キャップ
大阪府　山本学様
ほか4名様
『DDD』タトゥーシール
石川県　山口隆弘様
ほか9名様
『センチメンタルグラフティ』キャラクター設定集
東京都　大野隆文様
ほか9名様
『バーチャファイター3』ポスター
大阪府　闕下訓史様
ほか4名様
『サクラ大戦』ポスター
東京都　麻生孝司様
ほか4名様
『機動戦士ガンダム外伝』ポスター
埼玉県　三原健一様
ほか9名様
『リアルバウト餓狼伝説』ポスター
三重県　中村真姫様
ほか9名様
『ぷくんぱ』ポスター
愛知県　石田　彰様
ほか4名様

SNK HOT LINE

SNKサポーターズクラブ

年末にむけてSNKから情報がたくさん届いた。ここでまとめて紹介しよう。

SNKがファンクラブを設立。同時にファンクラブの会員を募集する。SNKのゲームファンならぜひ入会しよう。会員特典としてメンバーズカードの発行、年４回の会報誌、年２回のシーズンメール、オリジナルグッズの通信販売、SNK開発ビルへの見学招待などが予定されている。さらに入会記念グッズとして、特大ウエストポーチとパスケースがもらえる。入会方法は右のとおり。



募集期間	常時受付
募集締切り	年４回（1月、4月、7月、10月の20日締切り）
申込方法	郵便局所定の払込取扱票に必要事項を記入し、3000円を郵便局にてお振り込みください。（振込手数料は申込者が負担してください。）
必要事項	口座番号：00970-6-309539 加入者名：ＳＮＫサポーターズクラブ事務局 金額　：3000円 通信欄　：郵便番号、住所、電話番号、氏名、生年月日、年齢、職業（学年）、所有ハード（ＳＳ・ＮＧ・ＮＣなど複数回答可） 払込人住所氏名：申込者の郵便番号、住所、氏名および電話番号を両方に記入してください。
年会費	3000円（消費税、発送費込み）
会員有効期限	募集締切りの翌月より１年間 ※申込み月日が締切り日を過ぎた場合は、次回締切りの受付となりますのでご注意ください。
紹介者特典	お友達を紹介してくれた会員の方および新規入会者の方に特製ボールペンを進呈。
申込注意事項	住所・氏名などの必要記入事項は、わかりやすくはっきりと記入してください。会費の現金書留や封筒での発送はご遠慮ください。メンバーズカードが届くまでは、受領書を大切に保管してください。
お問合わせ先	〒567 大阪府吹田市豊津町18番12号 株式会社エス・エヌ・ケイ ＳＮＫサポーターズクラブ事務局　行 Tel 06-339-3610（AM10：00～PM5：00／土・日・祝は休業）

『BOFーThe Band of Fightersー』デビューイベント開催

SNKの人気キャラクターがバンドを結成した。メンバーは「草薙　京」「八神　庵」「麻宮　アテナ」「テリー・ボガード」「ナコルル」の５人。彼らのお披露目は、SNK直営の屋内型テーマパーク『ネオジオワールド』にて催される。彼らの等身大ロボットが演奏を披露する。ステージの内容は、オリジナル曲の演奏、各メンバーのトークなどを予定。今後はSNKの各種イベントにも出演予定。またデビューアルバム『ネオジオDJステーション（仮称）』が'97年１月18日にポニーキャニオンから発売されることが決定。『ネオジオワールド』に寄ったときは必ずチェックしよう。



『限定KOFダブルパック』発売!!

12月27日にセガサターン用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』の発売を記念して、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』と『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』がセットになって発売される。ROMカートリッジと拡張RAMカートリッジがセットされ、9800円というお買い得なプライスで販売。もちろん『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』単体でも販売される。



本格推理アトラクション in ネオジオワールド『金田一少年の事件簿』～首切り館殺人事件～

ネオジオワールドにて1996年11月16日～1997年１月15日の期間限定で、本格推理アトラクション『金田一少年の事件簿』～首切り館殺人事件～が開催される。ネオジオワールドのみの完全オリジナルストーリー。４つの殺人現場を検証し、７つのヒントを集め真相を究明するアトラクションだ。『BOF』共々、年末年始は『ネオジオワールド』で楽しんでほしい。

『ネオジオワールド』住所および最寄りの駅
〒300 茨城県土浦市大字中1327-2
Tel：0298-41-3115
ＪＲ常磐線「荒川沖」駅下車
西口関東バス２番乗り場（土浦駅行き）「大房」下車すぐ



Hyper Networks

DEC. 1996 VOL. 1

ゲーム&ネットワーク・マガジン

AB判/定価¥1200(税込)
絶賛発売中!!

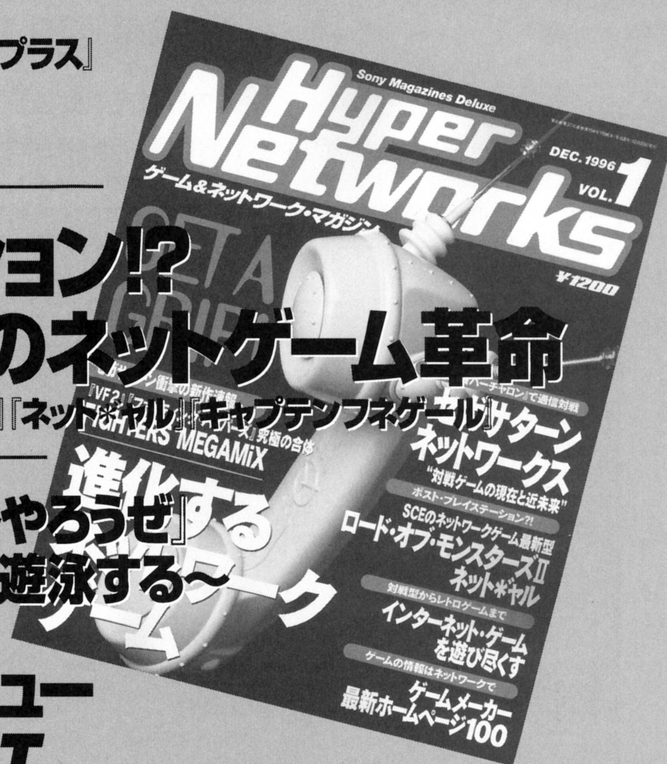
特集/進化するネットワークゲーム

●セガサターン・ネットワークス セガサターンモデムが誘うネットワークの世界

『電脳戦機バーチャロン』『バーチャファイターリミックス』
『サターンボンバーマン』『セガラリー・チャンピオンシップ・プラス』
『デイトナU.S.Aサーキットエディション』
あのZOOMが体験レポート/サイバーチャット復活!!

●ポスト・プレイステーション!? 水面下を潜航するSCEのネットゲーム革命

『LORD of MONSTERS』『LORD of MONSTERS II』『ネット*ギャル』『キャプテンフネゲール』



●次世代の神の手を創造する『ネットやろうぜ』
●『クーロンズ・ゲート』〜ネットの海を遊泳する〜

●おすすめゲームサイト総レビュー G@MES ON INTERNET

●ゲームメーカーホームページ最新情報 ハイパーサイト・カタログ100

ハイパーサターン2月号は1月9日(木)発売です!!

次号のお知らせ

HYPER SATURN2月号は'97年1月9日発売!

新春特別企画

セガ&レッドカンパニー『サクラ大戦』
続編嘆願書・特別座談会

『エネミー・ゼロ』発売記念　ワープのお正月

徹底攻略100ページ大特集

ファイティング・メガミックス／バーチャコップ2／エアーズアドベンチャー
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／シャイニング・ザ・ホーリィアークetc.

新着情報&攻略ページも充実!!

※内容は変更になる場合があります。ご了承ください。

プレゼントの応募方法&アンケートのお願い

P14～15のプレゼントの中からほしい商品を選んで、とじ込みハガキの表欄に番号を記入して応募してください。アンケートにもあなたの率直なご意見・ご要望をお聞かせください。1996年12月末日消印有効。当選者の発表は'97年3月号（2月9日発売）で発表いたします。

ハガキ表欄

・発売済の SS ソフトのなかで好きなものは?（3 つまで）　・これから発売される SS ソフトのなかでほしいものは?（3 つまで）　・SS に移植してほしいソフトは?（3 つまで）

ハガキ裏欄

Q 1／本誌の発売を何で知りましたか？
①書店の店頭で　②他の雑誌の広告で　③友人に聞いて　④その他
Q 2／本誌を買った動機は？
①読みたい記事があった（具体的に）②セガサターン（以下 SS）に興味があった　③人にすすめられて　④なんとなく　⑤その他
Q 3／本誌の定価は？
①高い　②安い　③ちょうどいい
Q 4／今月号で面白かった記事は？（3 つまで）
Q 5／今月号でつまらなかった記事は？（3 つまで）
Q 6／今後、本誌でとりあげてほしいソフトは？（3 つまで）
Q 7／SS 以外で興味のあるハードは？
Q 8／『セガサターンモデムキット』を買う予定はありますか？
①ある　②ない
Q 9／ゲーム雑誌でよく読むページは？（複数回答可）
①特集ページ　②新作情報ページ　③攻略ページ　④連載企画・連載コラム　⑤読者ページ　⑥コミック・小説等　⑦その他
Q10／現在何本の SS ソフトを持っていますか？
Q11／月に何本くらい SS ソフトを買いますか？
Q12／よく読むゲーム雑誌は？（3 つまで）
Q13／よく読むゲーム以外の雑誌は？（3 つまで）
Q14／ネットワークに興味がありますか？
①あるが、やったことがない　②パソコン通信をやっている　③インターネットをやっている　④興味がない　⑤その他
Q15／ソニー・マガジンズのホームページをみたことがありますか？
①ある　②ない
Q16／『ハイパーサターン12月号』のご感想をお聞かせください

HYPER SATURN JANUARY ハイパーサターン1月号

1997年 1 月15日発行
第 3 巻第 2 号通巻第25号
編集・発行人／岡村尚正
発行所／㈱ソニー・マガジンズ
住　所／〒102 東京都千代田区五番町6-2
電　話／03-3234-6860（編集）
03-3234-5101（広告）
03-3234-5811（販売）
印刷所／凸版印刷株式会社
写　植／有限会社ナグ
定　価／680円（本体660円）

●編集
新田清一／吉澤　昌／戸田康一郎／福井誠一／大友　勲／谷井芳枝／㈱ヘッドルーム／スタジオスパン／種子島健吉／竹内拓也／古山智則／阿部美香／金井　覚

●デザイン Be To Bears／エイティ／bahaty

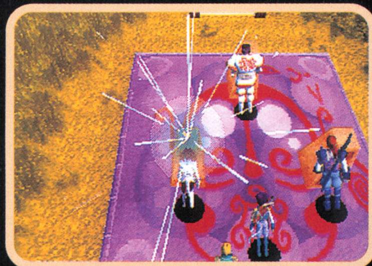
徹底攻略特集

make a conquest of

SEGA SATURN™



電脳戦機バーチャロン



リグロード サーガ2



タクティクス オウガ



LUNAR SILVER STAR STORY

暴走した遺跡を、その手で止めろ!

電脳戦機 VIRTUAL ON™ CYBER TROOPERS バーチャロン

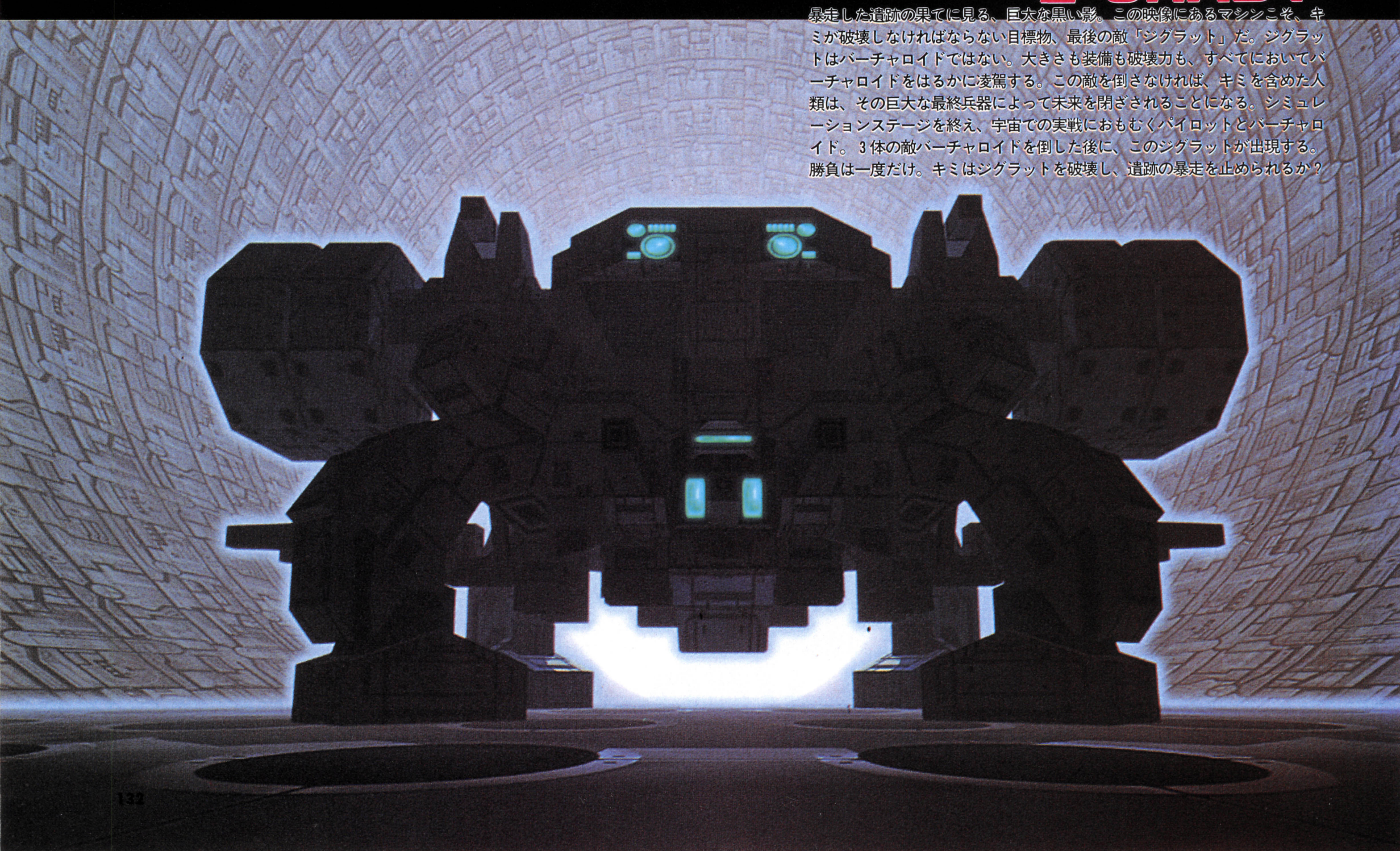
あの「ヤガランデ」でプレイできる?! サターン版隠し仕様、最終ボス「ジグラット」公開、カトキハジメ氏インタビュー一挙掲載

- ●3Dアクション
- ●発売中
- ●セガ
- ●バックアップメモリー対応
- ●定価¥5,800
- ●ツインスティック対応

アーケード版発売から約1年というスピード移植を果たした本作。ついに発売を迎え、ユーザー諸兄はその手応えを実感していることだろう。今回は最終ボスの公開をはじめ、ランキングモード攻略ほか、盛りだくさんの内容でお届けしよう。

FINAL ENEMY Z-GRADT

暴走した遺跡の果てに見る、巨大な黒い影。この映像にあるマシンこそ、キミが破壊しなければならない目標物、最後の敵「ジグラット」だ。ジグラットはバーチャロイドではない。大きさも装備も破壊力も、すべてにおいてバーチャロイドをはるかに凌駕する。この敵を倒さなければ、キミを含めた人類は、その巨大な最終兵器によって未来を閉ざされることになる。シミュレーションステージを終え、宇宙での実戦におもむくパイロットとバーチャロイド。3体の敵バーチャロイドを倒した後に、このジグラットが出現する。勝負は一度だけ。キミはジグラットを破壊し、遺跡の暴走を止められるか?



オペレーション・ムーンゲートの最終目標「ジグラット」

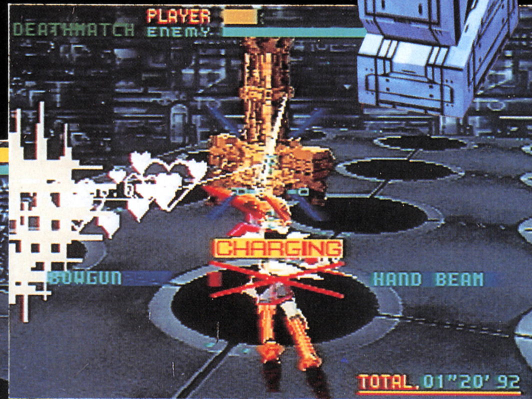
勝負は1本。強力な攻撃をかわし制限時間内にしとめられるか!?

戦闘態勢に入ったバーチャロイドに向かって、ジグラットはゆっくりと接近してくる。そしてヤツがフィールドに着地する直前から、最終ステージの戦闘が開始される。通常はボディの色は銀。戦車のような天秤のような形状で攻撃を仕掛けてくる。原則的にバーチャロイドを追いかけ、攻撃もバーチャロイドを追尾するように仕掛けてくる。が、ときどき違う方向に移動・攻撃することから、どうやら前後左右の区別があるものと思われる。また、銀色の状態で攻撃をしても、ダメージはほとんど与えられない。攻撃をしのいでしばらく待つと、ジグラットは立ち止まり、ボディを金に輝かせ、変形を始める。そして砲門を振るようにして、大口径のレーザーを吐き出す。このときに攻撃を当てれば、比較的大きいダメージを与えられる。なお、制限時間ありでこのステージをプレイした場合、時間切れは作戦失敗を意味する。バッドエンディングが流れ、ゲームオーバーとなるのだ。

▼接近してくるジグラット。この直後に戦闘開始となるが、ジグラットがフィールドに着地するのはそのあと。



▼変形し、金色に輝くジグラットは全体が弱点。ただし大口径レーザーに当たれば致命的なダメージ。





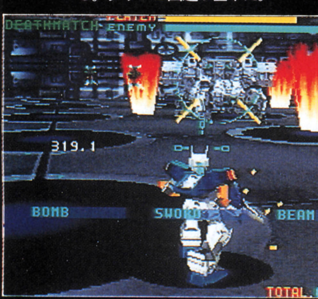
▲最終ステージのアナウンス。ステージは正方形。障害物も何もないフィールドだ。ここでいかに敵の攻撃をかわし、自分の攻撃を当てるかが勝負の決め手となる。

Z-GRADT's Powerful Weapon

ジグラットの攻撃は、全部で4種類。ひとつは速射されるリングレーザー。ふたつめは上部から打ち下ろされる細く鋭いレーザー。もうひとつはバルバスバウのフローティングマインとベルグドルのナパームが一度に発射される攻撃。ボム系の武器があれば、それでしのげる。最後が弱点をさらけ出す大口径レーザー攻撃だ。攻撃はどれも破壊力が高い。特に大口径レーザーは威力絶大。いずれも発射される方向と別方向にダッシュすればかわせる。同時にダッシュ攻撃し、少しでもダメージを与えよう。

▶リングレーザーは高速に連射される。ダッシュ回避が基本だ。



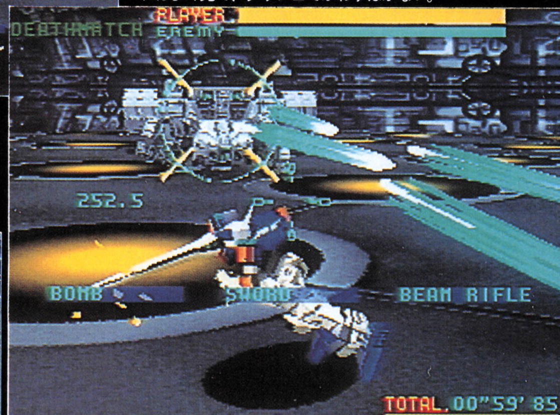


◀フローティングマインとナパームが同時に出るような攻撃。マインに注意。

▶銀色の状態でも攻撃は可能。ダッシュ攻撃で地道にダメージを与えていくことも重要。ムリせず反撃だ。



▼矢のように素早く飛んでくるレーザー。これはよく見て、ダッシュでかわすほかない。



▼あの大口径レーザーにさえ当たらない位置からなら、いくらでも攻撃をたたき込もう。当然、できるだけ威力の大きい攻撃がいい。



スクープ!! 中ボス「ヤラカンデ」でプレイできる!!

ペナルティステージに登場した あの機体を自在に操る隠し仕様とは

アーケードモードに（特定の条件下で）中ボスとして出現するバーチャロイド「ヤガランデ」。その巨大なボディ、そして破壊力は、だれもが恐れる存在であった。サターン版には、そのヤガランデを使ってプレイできる隠し仕様が用意されていた。アーケード版でも触れることができなかったヤガランデ。多彩なゲームモードに加えて、ここにまたひとつ、全く新しいサターン版だけの楽しみが現われたわけだ。さて、そのヤガランデ使用法だが、これが難しくも単純。ゲームの難易度をハードに設定して、アーケードモードをクリアするだけ。するとその後のアーケードモード、およびバーサスモードでヤガランデが選択できるようになるのだ。

ハードランクでオールクリアすると VR.セレクト時のいちばん右に出現!!

難易度を HARD に

OPTION

TIME LIMIT	10 30 60 90 DEATHMATCH
MATCH COUNT	1 2 3 4 5
ENEMY LEVEL	EASY NORMAL HARD
CONTINUE	NORMAL QUICK
VERSUS	LENGTH SIDE
MACHINE SELECT	NORMAL QUICK
KEYCONFIG	PRESS A OR C BUTTON
SOUND	PRESS A OR C BUTTON
EXIT	

◀ヤガランデを出したければ、ゲームをプレイする前にOPTION画面で難易度をハードに変更する。

ARCADE モードをプレイ



そしてクリア！

▲▶あとはひたすらプレイするだけ。ちなみにコンティニューなどはいくらやってもOK。とにかくエンディングを見る。

その後の VR.選択で



いちばん右を選ぶと



ヤガランデ!!

▶ほら。画面には何もいないが、下のいちばん右には見知らぬグラフィックが映る。これ選択。



VERSUS でも

◀ヤガランデは対戦モードでも使うことができる。脅威の破壊力を堪能しよう。

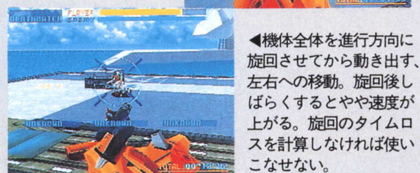


ヤガランデ　その機体性能の解析

破壊力の高い兵器を効率よく使い低い機動性をどうフォローするか

まず始めに、隠し仕様によって使えるようになったヤガランデは、アーケードモードで敵として出現するヤガランデよりも能力のやや劣るバーチャロイドであることをお伝えしておく。それは主に兵器の破壊力にかかわるところが大きいが、それもゲームバランスを考えてのことと思われる。あらかじめご了承いただきたい。さて、ヤガランデでプレイするにあたり、その基本性能をここで解析してみた。移動と攻撃の主なものを取り上げて詳説しているが、この機体全体をひと言で言えば「低機動力・攻撃力重視」と言うことができる。兵器の破壊力はやはりほかのVR.を圧倒するが、そのバリエーションにやや乏しく、機動性においてはどのバーチャロイドにも劣る。スピード、安定性に欠けるぶん、その高い火力を持って相手を制するといった戦術が必要だろう。また、兵器は威力が高いだけに連射は難しく、通常時のバズーカだけが唯1連射で相手にプレッシャーをかけられる兵器となる。基本性能全般を見れば、バランス的にもライデンに近いものを感じるが、よりクセを強くした、ある意味で豪快なバーチャロイドと言える。使いこなすにはかなりの訓練が必要。

移動性能



▶通常の移動、前後への移動は、かなり低速である。これで攻撃をかわすのはおろか、単なる移動にしてもこれは危険すぎる。何に使ったらいいのか困ってしまう。

◀機体全体を進行方向に旋回させてから動き出す、左右への移動。旋回後しばらくするとやや速度が上がる。旋回のタイムロスを計算しなければ使いこなせない。

ダッシュ／ジャンプ移動



▶ダッシュ移動の距離は重戦闘バーチャロイドに近い。短く、連続ダッシュも可能。

◀ジャンプまでの時間、滞空時間共に長く、落下速度も遅い。

遠距離攻撃

左トリガー攻撃 MISSILE



▲左手で投げ上げたボムが炸裂し、4発のミサイルが相手に向かって飛ぶ。追尾性にかけるが、破壊力は高い。

両トリガー攻撃 LAZER



▲ヤガランデを中心にして、放射状に広がるレーザーの束を射出する。攻撃力は3種類の兵器中最大の威力を誇る。

右トリガー攻撃 BAZOOKA



▲ライデンとほぼ同じバズーカを撃つ。連射性に優れ、これを撃ちながらの移動で相手にプレッシャーを与えられる。

接近攻撃

左トリガー攻撃 MISSILE



▲相対距離約70mから出せる体当たり。左の肩を突き出して相手に突進する。その間は相手の攻撃を無視できる。

両トリガー攻撃 LAZER



▲両トリガー攻撃は、どこまで接近してもレーザーが発射される。近距離なら相手は飛ぶ以外では避けられない。

右トリガー攻撃 BAZOOKA



▲相対距離約20m以下でなければ出せないという究極の接近攻撃。右パンチ(!?)。攻撃力は……やや高い。

ダッシュ攻撃

左トリガー攻撃 MISSILE



▲武器の機能、攻撃力などは通常時となんら変わらないが、走りながらボムを投げられる点においては優秀。

両トリガー攻撃 LAZER



▲左トリガー攻撃同様、これといった変化はない。が、これもまた移動しながら撃てるので少々安全性が高まる。

右トリガー攻撃 BAZOOKA



▲武器のエネルギーがある限り、最大で4発のバズーカを連射する。ライデンの同種の攻撃より、発射間隔は短い。

その他の攻撃

左トリガー攻撃 TACKLE



▲ジャンプしながらボムを投げると、炸裂するポイントが上空になり、障害物を越えて相手に当たりやすくなる。

両トリガー攻撃 LAZER



▲しゃがみレーザーは、やはり発射時の姿勢が低くなる。それを利用できる局面では有利だが……。普通使わない。

右トリガー攻撃 PUNCH



▲ライフル系の武器のしゃがみ攻撃同様、数発のバズーカを速射する。スピードが速いのが唯一の利点か。

最高位ランキング"GENERAL"をめざせ!
ランキングモード攻略

サターン版のオリジナル要素のひとつである「ランキングモード」。その採点基準を知り、どうしたら高得点を出せるのかを研究。これを読めば、自分のプレイの欠点も見えてくるだろう。

6つの評価ポイントを確実に上げて7つのランクのトップに立とう

前回「あらゆるプレイを総合的に評価する」とお伝えしたランキングモード。だが、高得点をたたき出すためにはやはりすべての評価ポイントを高めるしかない。詰まるところ「早く、正確で、無傷、そして美しく」というプレイが最高になる。まずはひとつひとつのポイントの評価基準を知り、それに合わせて自分の戦術を見直すところから入ろう。ちなみに、今回はALL ATTACKの各ランクの得点表を掲載してみたので参考にしてほしい。



◀高得点を目指すなら、「自分らしいプレイ」よりも、よりパーフェクトなプレイに徹する必要がある。

▶パーフェクトプレイが目標なのだから、ラウンド3などをプレイしているようではダメである。

7つのランクと達成ポイント

ランク	ポイント
1.BEGINNER	0~199,999
2.STAFF SERGEANT	200,000~799,999
3.TECHNICAL SERGEANT	800,000~1,999,999
4.MASTER SERGEANT	2,000,000~3,999,999
5.CAPTAIN	4,000,000~6,599,999
6.COLONEL	6,600,000~9,999,999
7.GENERAL	10,000,000以上

解析 ランキングモードのチェックポイントの評価基準は?

命中率 SHOT ACCURACY

いかに攻撃ミスをしなかったか確実に相手に着弾したかをチェック

チェックポイントとしてもっともわかりやすく、かつその条件がもっとも複雑なのがこの命中率だ。というのも、『バーチャロン』には戦略上様々な攻撃形態があり、一度の攻撃で複数の弾丸が出るものや、キャンセル技などが存在する。そのため、どれをどれだけ当てれば「着弾」と判断されるかが単純にはわかりにくいのである。通常の攻撃が当たったり外れたりすれば、それは攻撃に対する着弾率のパーセンテージに直接変化をもたらす。ダッシュ攻撃は、何発かの弾丸が発射された場合はそのいずれかが当たれば着弾と判定され、命中率は上がる。接近攻撃をガードされた場合も命中率は上がる。ではさらに、ダウン時および起き上がり無敵時の相手に攻撃を加えた場合や、キャンセル攻撃を仕掛けた場合などについて、写真と合わせて解説していこう。

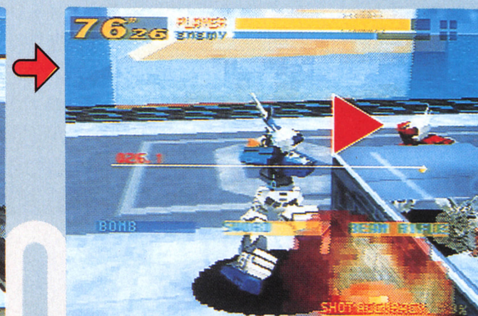




◀命中率は高得点への第1歩。画面にブルーで表示される70%以上がボーダー。

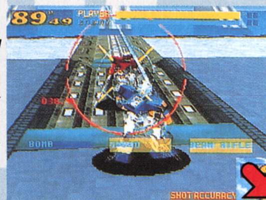


▲HIT! と表示され、攻撃が当たれば命中率は上昇。これ当たり前。ミスは減らしたい。


▲2回の攻撃の内1回が外れれば命中率は50%。数で率をごまかすという手もなくはない。

CANCEL

キャンセル攻撃は、攻撃を出したにもかかわらず当たらなかったと判定されるので、命中率は下がってしまう。高得点をねらうなら避けるべき技なのだ。上級者要注意。


▲例えばテムジンがソードで切りかかろうとするとき。ここでキャンセル。

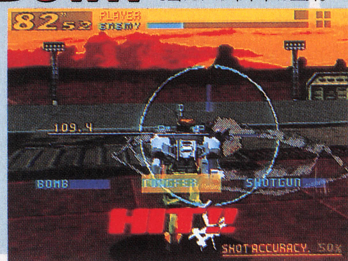
▼ソードを当てずにすかさずしゃがみボム! ボムは見事的に命中。剣は空を切る。

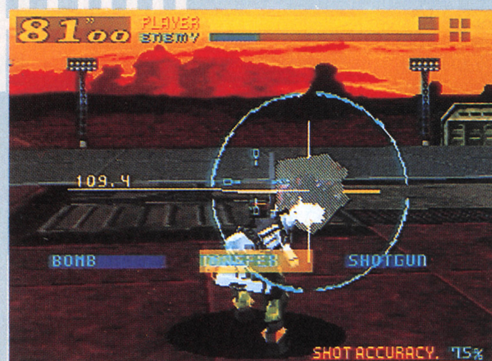


▲結果、2回の攻撃で1回ヒット。命中率は当然ながら下がってしまう。悲惨。

DOWN

ダウン、起き上がり時の相手にも当たれば命中率は上昇。





▲▶たとえダメージを与えなかったとしてもそれは着弾としてカウントされる。稼ぎどころだ。

50%→75%

残り時間 REST TIME

いかに素早く倒せるかがポイント

これは華麗なプレイの重大要素の「早く」というやつである。敵を倒したときに残った時間の合計が採点される。ただしラウンド3までプレイした場合、負け試合の残りタイムはカウントされないのであしからず。インチキをして稼ぐことはできないのだ。

▼はい勝利。試合時間90秒をいかに残すかが勝負。



M.S.B.SYSTEM V.3.3S
PLAYER DATA REPORT
VR.APHARMD

SHOT ACCURACY	73	%
PLAYER LIFE	100	%
ENEMY LIFE	0	%
REST TIME	154.21	sec
TECHNICAL BONUS	40000	pts
SUCCESSIVE WINS	2	wins
SCORE	399356	pts

▲これは残り時間重視プレイの結果。やはり残りが多ければ多いほど評価は高い。

自機残シールド PLAYER LIFE

自分を傷つけずに相手を傷つける

いくら素早く、確実に倒すからと言っても、自分の機体がボロボロでは「美しく」倒せたとは言えない。自機の損傷度を計る項目だ。これは全試合の合計残シールド量を100%として、何%残ったかを採点している。最高は100%、パーフェクトだ。

▼急ぐと相手の攻撃を受けがちだが、それではダメである。





▲下手に逃げるよりもアグレッシブに行なったほうが、敵の攻撃を受けずにすむ場合が多い。

敵機残シールド ENEMY LIFE

敵のシールドをなくして勝てたか？

制限時間90秒の戦いでは、必ずしも敵のシールドをゼロにしなくても勝利する方法はある。時間切れだ。ただし時間切れで勝った場合は敵の残シールドが存在する。その残り量をチェックするのがこの項目。もちろん0に近ければ近いほど高評価。

▼例えば2試合とも時間切れで勝ったりすると大変。

M.S.B.SYSTEM V.3.3S
PLAYER DATA REPORT
VR.FEI-YEN

SHOT ACCURACY	54	%
PLAYER LIFE	70	%
ENEMY LIFE	47	%
REST TIME	00.00	sec
TECHNICAL BONUS	30000	pts
SUCCESSIVE WINS	2	wins
SCORE	206052	pts



▲こんなのワザとやらなきゃできないよ的な結果。やはりスコアは低い。気をつけよう。

技術点 TECHNICAL BONUS

いかに美しく勝ったのかを採点

この要素についての詳細はまだ解明されていない。試合中の動きやフィニッシュに関係があるのだろうか。現在明らかなのは、ALL ATTACKの最終ボス「ジグラット」を倒した場合にこのボーナスが加算されるということだけだ。

M.S.B.SYSTEM V.3.3S
PLAYER DATA REPORT
VR.TEMJIN

SHOT ACCURACY	95	%
PLAYER LIFE	68	%
ENEMY LIFE	0	%
REST TIME	32.33	sec
TECHNICAL BONUS	100000	pts
SUCCESSIVE WINS	2	wins
SCORE	599168	pts

◀なるほど、最終ミッションをクリアすると、確かにテクニカルボーナスが多く入っていることがわかる。ジグラットを倒したことへのボーナスというわけだ。

M.S.B.SYSTEM V.3.3S
PLAYER DATA REPORT
VR.FEI-YEN

SHOT ACCURACY	50	%
PLAYER LIFE	51	%
ENEMY LIFE	0	%
REST TIME	78.18	sec
TECHNICAL BONUS	60000	pts
SUCCESSIVE WINS	2	wins
SCORE	339354	pts

▶時に突如として加算されているテクニカルボーナス。かと思えば、頑張ったのに全くボーナスが入っていない場合もある。どうして？　謎は深まるばかり。

勝利数 SUCCESSIVE WINS

連続して勝つことに対する評価

敵に連続して何試合勝っているかを数字にしたごく単純な評価。だが、長丁場となるALL ATTACKではこの積み重ねが非常に大きくなる。途中で一度でも負けたりすると、スコアはガタ落ちになってしまうので、後半ほど負けられないというわけ。

M.S.B.SYSTEM V.3.3S
PLAYER DATA REPORT
VR.TEMJIN

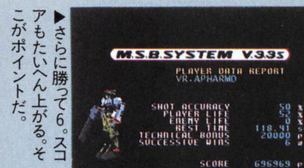
SHOT ACCURACY	73	%
PLAYER LIFE	95	%
ENEMY LIFE	0	%
REST TIME	139.29	sec
TECHNICAL BONUS	20000	pts
SUCCESSIVE WINS	1	win
TOTAL SCORE	159902	pts
RANK	TECHNICAL SERGEANT	

▶まずは1戦目。ストレート勝ちか2、3試合目を連取すればいい。

▼ONE ATTACKでも2試合目に負けるとこの数値が1に。けっこうな減点となる。ストレート勝ちをめざせ。

▶2戦目もストレートで勝って数字は4に。

▶途中で負けてしまうとかなりブルー入る得点に下がる。

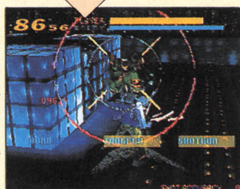


▶さらに勝って6。スコアもたいへん上がる。そこがポイントだ。

視点切り替えコマンドがあった!!

ここでサターン版の隠し仕様その2のニュース。アーケード版ではゲーム中にスタートボタンを押すことで可能だった視点切り替えが、サターン版でもできるのだ。しかも、アーケード版の2視点切り替えに加えてもう2視点入り、合計4つの視点からの画面が楽しめる。やり方は簡単。ゲーム（戦闘）中に、コントローラーのXYZボタンを同時に押すだけ。ポーズ中は不可。うまく押さないとジャンプしたりソード振ったりしゃうので注意。しかも視点によってはゲームがやりにくくなることもあるのでこれまた注意。

ゲームプレイ中にコントローラーのX,Y,Zボタンを3つ同時に押す



▶いつもの視点。ここで3つボタン同時押しで、下の写真の視点に。



◀横から見た視点。自分が動くとカメラの位置もぐいぐい変わる。



▶上の視点でさらに3つボタン同時押しでこの視点。上からの画面。

Juro Watari × Hajime Katoki

プロデューサー
亙重郎氏
×
キャラクターデザイナー
カトキハジメ氏

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON SPECIAL TALK

『バーチャロン』はひとつの問題を提起し、さらに先へと進んでいく

今回はキャラクターデザインを担当されたアニメ界の鬼才カトキハジメ氏をお迎えして、これまでとは違った角度から本作に切り込む。『バーチャロン』とデザイン、ロボットバトルの表現手法など多岐に渡るカトキ氏と亙氏のトークにご注目いただきたい。

固定観念を振り切ることで、これまでやってきたことの呪縛から抜け出した

――最初に、カトキさんがゲームキャラクターのデザインをやってみようと思われた理由は？

カトキ「ポリゴンのロボットっていうのを、やりたいと思ってまして。いい機会だったんでやらせていただきました。３Ｄゲームとか、コンピュータの中でのシミュレーションっていうもの自体に興味があったのはもちろんですが。コンピュータっていうのは放っておくとどんどん進歩するものですから、ポリゴン数の制限が厳しい中で、どうやってデザインするかっていう苦しみを、マゾヒスティックに味わってみたいという気持ちもあります（笑）。このチャンスを逃したら、今の環境がなくなってしまう。曲面とかが使える世界になってしまうだろうと。だから今、カクカクしたのがやりたかったんです。デザイナーっていうのは、与えられた条件の中でよりベターな仕事をしていくっていうものですから、貧しいほうがやりがいがあったりもしますね（笑）。プラモデルなんかでも“ランナーがあと１枚しかないけど、この１枚を足して新型にしてくれ！”とか言われると、“よーし、どうやってやろう”なんて思いますね」

――『バーチャロン』の仕事を始めるときに、最初にイメージしたのはどんなロボット像でしたか？

カトキ「難しい質問ですね。みんなよくリアルっていう言葉を使うんですが、ゲームなんかもリアルだって言われて見に行くと、そうでもなかったりするんですよ。いや、そんなこと言っちゃ悪いな（笑）。やっぱりケレン味っていうのは大切なんじゃないかなと思うんですよ。“スピーディな感じのものをやりたい”ってセガさんから聞いたときに、じゃあ、その土俵の上でのリアリティというか、実感を持たせるためのものをと思いました。最初にイメージしたのはそんなところですね。『ガンダム』よりは……リアルっていうことばは難しいですけど、リアル指向かな。けど、それよりももっとケレン味のある形になってると思います。ガンダム以降のロボットものっていうのは“リアルロボット”の呪縛というか、タブーができてしまっていて……意外とデザインの幅って狭いんです。……敵なら“ザク”みたいに、味方なら“ジム”みたいにしてくれっていう注文ばかりなんです。バーチャロイドもおおざっぱに見たらガンダム系って言われたりしますが、ぼく自身はガンダムの世界に登場させられるバーチャロイドは少ないと思います。これを出すとガンダムの世界は破綻すると思うんです」

――それはデザイン的な意味でですか？

カトキ「デザインもそうですが……武器の多様さというか。バーチャロンなら各トリガーに別々の武器が割り当てられてて、８体それぞれに違った感じがほしいからといった意見がありますからね。実際現場でも言われていますが、ガンダムはもうビームサーベルとビームライフルだけの世界になっているんで……。なんとかしたいと思いながらも、呪縛からは逃れられないでいるんですよね」

――亙さんはどうお考えですか？

亙「実際のゲームで、ビームサーベルとビームライフルだけではつまらないんですよ。じゃあほかに何があるんだと言われると非常につらいところで、そこからはゲーム開発者の苦悩の日々が続くわけです。アファームドにしても“トンファーがあるといいよね”なんて言うのは簡単なんですけど、果たしてトンファーなんか振りまわしてゲームになるのかどうかなんて全くわからないわけです。その中で“トンファーなんてかっこいいの？”という周囲の圧力が高まると、“いや、なんとかなるはず”なんて一応言ってはみるんですけど、実はぼくもわかってない（笑）。そんな調子で突っ走ると、ある日戦えるようになるんですよ。話はかなりはしょってますけど（笑）。ライデンにしても、最初はただのビームライフルみたいな弾が出てただけなんです。それがつまらなくて、真っ直ぐ伸びるレーザーを撃たせてみようと思ったんですよ。あれが出たときにゲーム性が変わりましたね。キャラクターゲームなんだから、キャラクターの機体と性能、戦略が一体になった、１機体１コンセプトのコンセプト兵器みたいなやつにしていかなきゃいけないと考えたとき、ガンダムに止まることは許されなくなるんですよね」

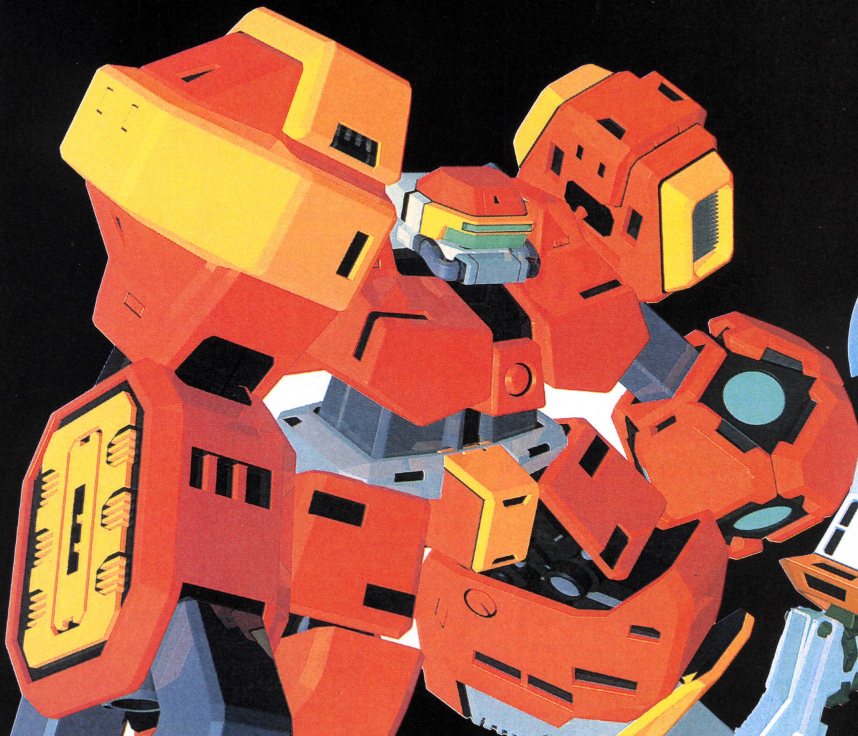
アニメでこの戦いを表現するなら新しい文法を編み出す必要がある

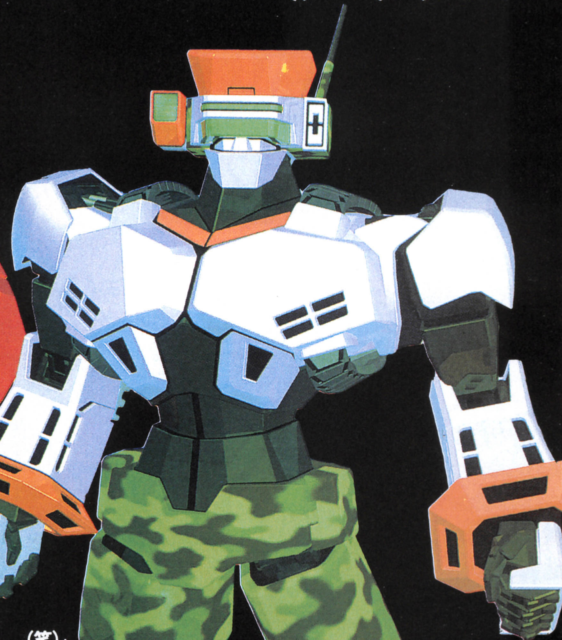
――アニメとゲームのキャラクターデザインには、どんな違いがあると感じましたか？



◀バーチャロン ディレクター、セガAM3研の亙重郎氏。開発者の立場から、本作とロボットアニメの表現について語ってくれた。

●撮影／松川 忍





カトキ「ほかでも何度か話していることなんですが、ポリゴン的にやっぱり厳しいと。非常にシンプルなロボットで攻めるしかないんですよね。でも最初から、制約のある環境でカクカクしたものをやりたいと思っていたんです。昨今のアニメのロボットは非常に多くの部品があるんですが、そういうものをリセットしたという意識はあります。そのかわりテクスチャーという武器がありますから、それで充実感を出せるだろうと。今、線の多いアニメに慣れた方は目も肥えてるので、テクスチャーという武器を最大限にいかして充実感を持たせる、そういう戦略で最初から臨んでいます」

亙「そのいちばん具体的な例は、アファームドの迷彩です。こういう模様はアニメじゃ描き切れませんから」

カトキ「テムジンなんかも細かいですよ。スリットみたいな部分とか表面のダクトのところとか。ああいうのはアニメの現場では非常に大変なんですが、テクスチャーだと一度描いてしまえばOKですから。それと直接の関係はないですが、アニメーションでロボットっていうと、すぐにバンクシーンのあるロボットを想像するじゃないですか。亙さんが言ったんですが、ぼくらは日本人だから、ロボットといえばアニメーションの刷り込みを受けているわけで、それを抜きには語れない、動けないんです。するとどうしても、見せ場になると大事な武器は“アップのカットがあって切り返したカットがあって、ガシャンガシャンって燃えてすごいだろう”っていう感じで映るんです。ライデンの肩のあたりにはすごいギミックが入っているんですけど、そういう映像は、アニメの場合は演出家がタイムスケールを自由にコントロールして見せ場を盛り上げていくことができるんです。けど、ゲームの場合はリアルタイムで戦っているわけですから、そんな“尺の長い”武器は嫌われまして、何コマ、何分の1秒で1シーケンスをまとめなきゃいけないっていうのが決まってくるんです。それをアニメのようなムービーのようなもので考えると、ついバンクシーンっぽい発想でデザインしてしまうんです。『バーチャロン』の場合はもっと尺がないということが、やっているうちに徐々にわかってきまして、もっと短い尺でやらなきゃいけなくなる。それがアニメとリアルタイムのゲームの違いですね。時間の緩急には演出側の意図が大きく働くわけですけど、ゲームの場合はどうしても時間は実際に動いてしまいますから」

——それがデザインに与えた影響は大きかったわけですか？

カトキ「結果としてそうなりましたね」

亙「非常に制約は大きかったですね。0.5秒あったら長いって感じでしたから」

カトキ「そういう意味では相当懲らしめられてますからね。尺が、尺がって。ガンダムが救われてるのはそこで、同じビームライフルでもどこから出すかっていうところのカット割りとかをちょっと変えてやるだけで、その機体の個性なんかを出せるんです。みんなムービーに見慣れて、そういうバンクシーンのような印象をロボットに対して持ってしまうわけです。みんなバーチャロンの筐体に座って、自分がパイロットだったら、なんて“ごっこ遊び”したりするわけですけど、そこで初めて時間がいかにままならないかということを体験させられるんですよ。前にゲームのイベントで見たんですが、プレイヤーが“させるか！”とか“やらせはしない！”とか言ってるんですよ。でも聞いてるとですね、なんか早口なんですよ。感情がこもってない(笑)。なんでかなーと思うと、こんなスピーディなバトルの中では、そんな悠長なセリフを吐いてるヒマはないんですよね」

亙「せいぜい“うっ”とか“あっ”くらい(笑)」

カトキ「そんなところですよね。“くそー”とさえ言えないですよ。しゃべるとそれ以外の筋肉が弛緩するというか(笑)、とてもそういう余裕はないということをみんなも理解したと思うんですよ。本当にすごいプレイヤーがどうかは知りませんが、大会でしゃべっている人たちもギャラリーがいるからサービスでやってるわけで、自然と口をついて出ているようには思えないんです。するといかに、われわれがあの、パイロット君たちがおしゃべりしながら戦っているロボットアニメに毒されているかということがわかるわけですね。『バーチャロン』をプレイすると、それを疑問に感じると思うんです。ガンダム以降のリアルロボットアニメは、みんなガンダム流の文法で、パイロットがしゃべるわけですよ。それはドラマを面白くしたりとか、状況説明という必然性

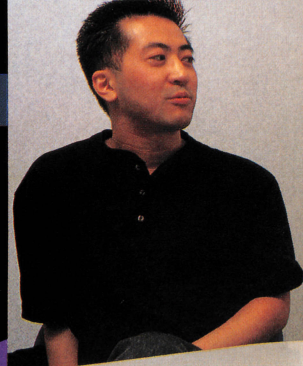


▶機動戦士ガンダム0083をはじめ、様々なアニメのメカデザインなどで知られるカトキハジメ氏。本作のメカも氏のデザイン。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON SPECIAL TALK

JURO WATARI×HAJIME KATOKI

新しいリアリズムと表現



はあるわけです。ところが『バーチャロン』をやってしまうとその辺に対する違和感を感じますね。仮に『バーチャロン』をアニメーションにするとなると、真面目に演出を考えている演出家だったら、そこをどうしたらいいのか。リアルロボットものガンダム亜種として、ガンダム流の表現を無批判的に繰り返すのか。60分の１秒のバトルを体験した者としては、〝ゲームセンターではこういう感触だった〟っていうのを３Ｄムービーやアニメで再現するなら、新しい演出の方法を編み出さないといけないと思うんです」

亙「そこにどれくらいの危機感があるかは疑問ですね。ガンダムをリアルだと、あれがスピーディでカッコイイと思ってる人は、『桃太郎侍』の殺陣を笑うことはできませんね(笑)。なんかああいう悠長な〝何言ってんだコイツ、こんなので人が斬れるのかなー〟なんて思っているようなことをガンダムはやってるんですよ。ぼくらはこれで、現実に、真面目にやろうとするとこうなるんだよっていうテーゼをしているつもりなんですよね」

カトキ「西部劇やチャンバラなんかには様式美っていうのがあります。ロボットものにしても巨大合体ロボットものみたいな様式美だってあるし、これでガンダム的な様式美っていうものが廃れるとも思えません。ただ、みんなチャンバラなんかよりももっと完全に想像の世界だったロボットバトルをこれで体験してしまうと、それは考えざるを得ないんじゃないかと思います。『バーチャロン』以前と以後では、それは大きく違うと思うんですよ。これからメディアミックス的展開が行なわれるのであれば、そこら辺のことは非常に気になりますし、興味がありますね。新しい文法が編み出されるかも知れないですから」

亙「それを真面目に考えてくれる人がいるなら今すぐお会いしたいと考えるんですけどね。またガンダム的に翻訳し直されると……」

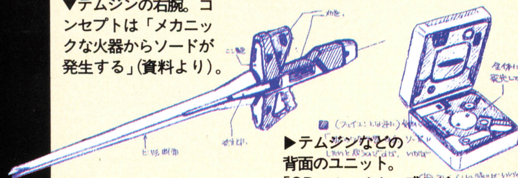
カトキ「ガンダムになるしかない（笑)」

亙「そうなんですよ（笑)。今までやってきたことの意味がなくなる」

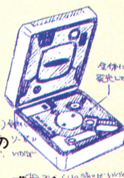
カトキ「さっきからガンダムごっこ批判みたいになってますが、筐体に座ってそうしてもらうことを悪いとは思いません。ぼく自身もロボットを愛する者のひとりとして、そういうところにも思いを馳せてくれればいいと思います。プレイしながらセリフを

「おのずとセルアニメとゲームは違ってくる」(カトキ)

バーチャロイド設定原画

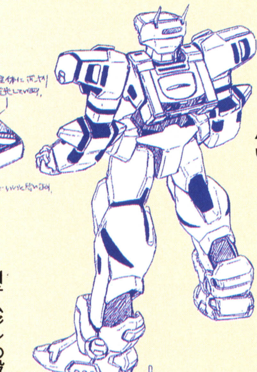


▼テムジンの右腕。コンセプトは「メカニックな火器からソードが発生する」(資料より)。



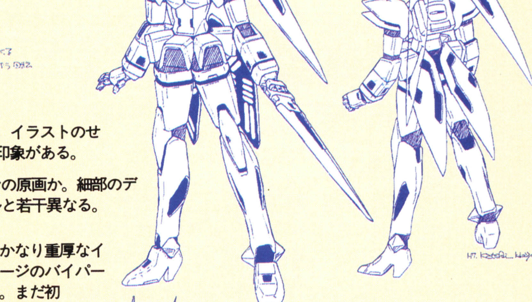
▶テムジンなどの背面のユニット。「CDマシンらしい感じがいいと思います」(資料より)。



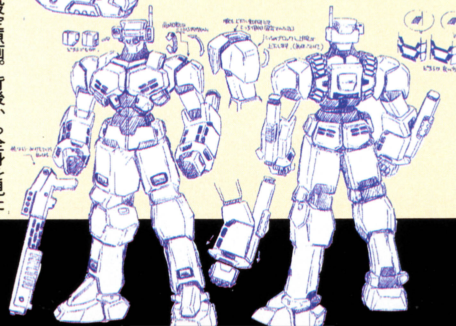


▲同じくテムジンの設定原画。イラストのせいか、やや丸味を帯びている印象がある。

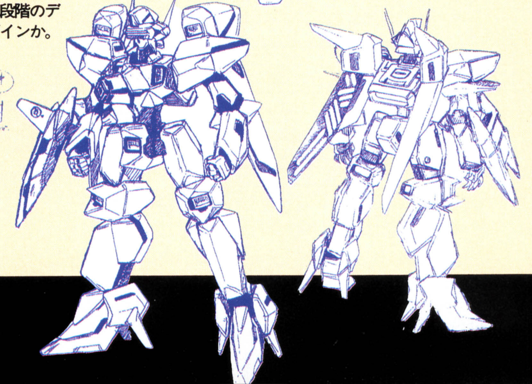
◀テムジンの設定原画。背後から全身を見た図。背中のユニットについても解説がある。



▶これはフェイ・イェンの原画か。細部のデザインはポリゴンモデルと若干異なる。



▼アファームドの設定原画には、細かく様々なギミックの解説が書き込まれている。



▼かなり重厚なイメージのバイパー2。まだ初期段階のデザインか。



しゃべってみた人が、いちばんよくわかると思うんです。だまってる人にはそれはわからないと思う。しゃべろうとしてるんだけど、もっとパフォーマンスしたいんだけど“あれ、意外にしゃべれないなあ”なんて気づくと思うんですよ。そしてそういう人が、しゃべってるアニメのキャラクターを見ておかしいと自覚し始めるわけで。ポジティブな意味でそういう人たちは、新しいリアリズムとか新しい表現の前触れを感じることができているんじゃないでしょうか」

亙「ごっこをやらないと、その矛盾はわからないと思うんですよ。それを踏まえたうえで“それをやるんならこれでしょう”っていう文法をだれかが考え出してくれると、これをつくったかいもあったかななんて思いますね」

——デザインするときに、カトキさん自身のファンや、アニメファンを意識されましたか？

カトキ「ひとつにはゲームファンという、ある意味ではアニメファンよりももっと広い層があって。その一方で、ぼくのファンというと不遜ですが、リアルロボットのファンという人もいるわけです。その二重性を持ったうえで仕事のスタンスというのができています。だから“ロボットなんて見分けつかなーい”みたいな女性にもやっていただきたいものだと思う一方、“今回のディテール表現はどうだろう”なんてことを考える人たちにも食い足りない部分がないようなデザインを心がけました。8体とも武器に非常に特徴がありますし、パッと見の色もシルエットも違うようになるべく努力しています。デザイナーといっても、そんなにいくつものスタンスを持てるわけではありません。常にぼく流のスタンスで、ひとつ前のぼくの作品がなんであろうと、その時どきにできなかったことにチャレンジしたり、そのときにうまくいった部分をもうひとひねりして入れ込んでみたり、そういうふうにやってますし、これからもやっていくでしょう。そういう意味ではぼくのデザインの仕事、作品っていうのは、すべて地続きです。もちろんそれぞれ世界は違いますけどね。前のぼくの仕事を知っている人にも、ぼくを全然知らない人にもなんらかのメッセージが届かなければいけないと思っています」

この世界での未来を見据えれば、アニメとの接点はおのずと消える

——『バーチャロン』のことも含めて、今後のおふたりの展望をお聞かせください。

亙「『2』ですか……。コチャコチャとやってはいるんですけどね……。業務用のゲームっていうのはその都度ボードが変わりまして、今回はモデル2からモデル3に。そのたびに方法論から何からドラスティックに変わってしまうんで、つらいですね。ちなみに“現状以上のシステムは考えられないから、変えるのはやめてくれ”なんてお手紙もいただくんですけどね。それは違うと思うんですよ。これが完成形であるはずはない。みんながロボットゲームに抱いている幻想の中で、ここまでできればいいだろうっていう形の5割くらいの完成度が現状の『バーチャロン』かなと。で、そこで上積みしていくものの明確な方向性がほしいんですよね。そのために『2』をやるっていう意味があります。今は点がひとつですから。1があって2があって、初めて線になる。そうして初めて、“ああ、つくり手はこういうことを目指しているらしい”ということが見えてくる。ですからある程度ドラスティックにシステムを変えた中で、ひとつの方向性の確認をぼく自身がしたいんです。そのうえで疑似3D空間の中での、こういったある種の特赦なコミュニケーション形態がどういった形で実を結んでいくのか。それを見極めて、今後の制作の糧にしたいなと思います」

カトキ「バーチャロイドのほうは、今『2』に向けて作業しているんですが、ぼくはある意味で確信を持って、ぼくなりのビジョンを持っています。アニメの業界に長く身を置く者として、前回は“これはセルアニメにしにくいなあ”と思っていたものが、どんどんセルアニメにしにくくなるんですよ（笑）。予想はしてましたがますますそうなってきたので、どうしよう、みたいな（笑）。与えられた環境の中でどう表現していくかっていう作業が必要なわけで、そうするとセルアニメとゲームはおのずと違ってくるんです。ゲームで、コンピュータで、3Dでやる以上は、新しい表現がほしいし、他者の追随のない方向に進もうとすると、アニメとはかすりもしない方向になっていくという。進化の方向が決まった瞬間に、それぞれの爆発的な進化が始まるわけで、それはぼく自身にも手がつけられない。その方向に疾走するしかないんです」

◀ドルカス。イメージはポリゴンモデルに近いが、原画はまだ初期のものらしい。

▶下半身がグラマラスなバル・バス・バウ。中央に描かれた樽のイメージ解説が愉快。

◀両腕の兵器がダイナミックなドルカス。ハンマーについても細かい指示がある。

▶ドルカス左肩の、ミサイルポッドの設定。ライデンに負けず劣らず凝っている。

▶ライデン背面を描いた原画。スマートに仕上がっており、ほぼポリゴンモデルそのまま。

▶立ちポーズのライデン2パターン。肩のギミックについてはここには触れられていない。

攻略編第2弾!
怒涛の中盤へ!!

弐 Riglordsaga 2
リグロードサーガ

敵の本拠地カダールにて リグロードの伝説今再び!!

霊峰フジを越え、裏ヤマタイ、ゲテン城にやってきたミュウたち。立ちふさがるカダール軍を蹴散らし進軍する一行を待つものは……

●タクティカルRPG ●全年齢推奨
●セガ ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

ゲテン城から忽然と姿を消すガルザード

▷ガルザードのフリージングをくらうとガチガチに凍りついてしまう。アイスガードは入手しただろうか?



◀戦場に響きわたる7人委員会の声。ガルザードに即刻カダールに戻るよう命じている。

【ガルザード】
これは、7人委員会様!
【声】
ガルザードよ・・・。
今すぐ、カダールへ来るのだ。



▶円陣が眩しく光り始め、中央に立ったガルザードを飲み込む。これが噂に聞いた転送装置、カオスゲートである。



◀今まさに姿を消そうとしているガルザードを追って、ミュウも光の中に飛び込む。そして、ふたりは跡形もなく消えてしまった。

激しい戦闘のさなか ガルザードとミュウが消えた!?

ヤマタイの港町オルトマで、女船長ディアーネと別れ、ひととおり情報を収集したミュウたち。ゲテン城にまつわる怪しげな噂話などから、かつてゲンユウサイの居城であったこの城がいかにうさん臭い城かを知ることができる。そして現城主こそ、ドラグーンを壊滅に追いやったにっくきガルザードなのであった。オルトマで各キャラ最高の装備を調えたら、ガルザードを討つべくいざゲテン城へ!

狭い廊下が続く城内は、はやる気持ちを抑えて全キャラまとまって行動したい。保護シールド内で敵を向かえ討ちつつ、少しずつ前進あるのみ。奥の枯山水風の庭を抜け、正面にある扉をくぐると、そこにはガルザードがいる。

この男、とてつもなく強い。魔力より武力に優れているとはいえ、魔導国家の将軍だけありその魔法攻撃の威力は絶大だ。近距離では剣の舞、離れればフリージングという具合いに全く隙がない。ここではラスティの回復魔法だけではなく、回復アイテムも惜しまず使わなければとても保たないはず。やがて突如響きわたる7人委員会の声。その命を受け戦線を離脱しようとするガルザード。それを追うミュウ。眩い光と共にふたりは消え去った……。どうやら転送装置によってカダールへ飛んだらしい。ガルザードとミュウを追って、いよいよ謎のカダール本国に乗り込むときがきた。

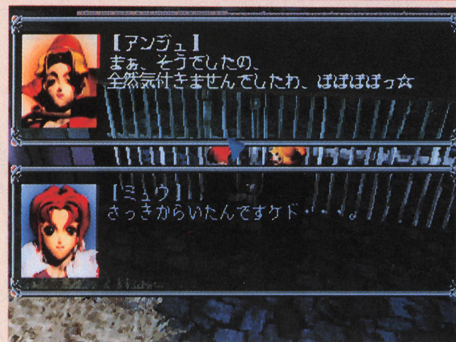
▶途方にくれるラスティたちは、オルトマでディアーネと再会。彼女の船で、一路カダールを目指す。





◀ディアーネの好意に思わず涙のラスティ。なんか先行き不安になるが、こんな彼も、キメるときはキメる。

そのころミュウは……



▲一方単身カダールに飛ばされてしまったミュウは、牢獄でちょっと妙な(とぼけた?)女性と出会う。

消えたふたりを追って、戦いの舞台はカダールへ

囚われのミュウは、謎の女性アンジュと決死の牢破り

ガルザードを追ってカダールまで来たものの、孤立無援の囚われの身となったミュウ。そんな彼女が牢の中で出会うひとりの女性。アンジュと名のるその女性は、7人委員会の計画を邪魔するレジスタンスとして捕まったらしい。本来は、カダール国内において唯一自治政治が認められている（いわば独立国のようなもの）アレクトリア大図書館の司書という要職にありながら、7人委員会の暴走に歯止めをかけるために地下活動をしていたという。そして、ふたりの逃避行が始まる。

何しろたったふたりである。牢のある7人委員会の塔に詰める大勢のカダール軍を倒して脱出するのは相当骨が折れるだろう。非常に高低差の激しい地形をいかに有利に利用するかがポイントである。

◀この高さを見よ！ 移動に注意を要するのは相手も同じこと。ミュウは竜変化で強制移動技（風系）を活用したい。

▶これは敵が移動箇所を誤って滑り落ちた図。弓兵の場合、こんな状況に陥ってもロングショットを放つので注意。

◀回復は、アイテムとアンジュの魔法だけが頼りである。安全な場所を見つけてこまめに瞑想をし、MP回復を心がける。

アレクトリア大図書館 武闘司書 アンジュ

自治区アレクトリア大図書館館長を父に持つ。いわばお嬢様ではあるが、自身も武闘司書という要職につく実力派である。やや気がきかないところがあり、人の気持ちに鈍感なところが見受けられるが、正義感は人一倍強い。

スキル解説

アンジュは図書館の司書である。しかしただの司書ではなく武闘司書。アレクトリア大図書館で司書武闘法を会得した司書なのである。司書武闘法の技は、本の知識を最大限にいかした魔法のようなもの。彼女にはいい本を武器として装備させたい。

港町ポポロン

なんとか7人委員会の塔を脱出したミュウとアンジュ。ひとまずアンジュの言葉に従い、7人委員会の計画に異議を唱えるレジスタンスが隠れ住む町、ポポロンへ向かう。そこでは、ラスティたちとの再会が待っていた。力を貸してくれたディアーネに礼を言い、町の人々の話を聞いてまわるうちに、魔導国家カダール、7人委員会、アレクトリア大図書館の関係がおぼろげながら見えてくるだろう。何しろこの国は、ミュウたちにとって全くの未知の土地。行動に出る前に、十分に情報を得ることが必要だ。敵をよく知ることである。

▶ポポロンでの、仲間たちとの再会。戦いはまだまだこれからだ。

◀伝説の魔導士がどこかに幽閉されているらしい。新しい仲間の情報だろうか？

▶町の中央には、でかでかと7人委員会批判の看板が掲げられている。

アレクトリア大図書館

最初ミュウたちは、リグロード、ヤマタイに侵攻してきたガルザードを倒せばこの戦乱は終局するものだと考えていた。しかしポポロンで人々の話を聞くうちに、どうやらそれが甘い見込みだったことがわかる。ガルザードの背後に見え隠れする7人委員会こそがすべての元凶だったのである。

カダールについて詳しく知るために訪れた、アンジュの故郷アレクトリア大図書館は、図書館とはいっても自治政治が許された独立地域である。本来ならば、国全体を統べる7人委員会の行政を監視するのがその役目。しかし、館長（アンジュの父）はどうも逃げ腰のようだ……。

◀権力に腰が引ける父親と、強気な娘。いつか和解のときが……。

◀アスカを巡る女の戦い。父娘の喧嘩に触発されたのか？

▶図書館には、カダールに関する書籍が山のように保管されている。

ハイランドの山道Aコース

7人委員会の塔を脱出したミュウとアンジュが、ポポロンに行くためにふたりで訪れるのがこのAコース。ハイランドの山道にはカダール兵ではなく、モンスターがあふれている。谷の向こう側に宝箱が見えたりするが、この段階では無視してかまわない。向こう側に行く必要があるのはBコースのとき。

◀石板に乗って空を飛ぶサル人間〝斉天大聖〟。ダイブアタックはけっこうダメージをくらうので注意。自然治癒力が強く、ターン毎にわずかながら回復するようだ。

▶蛇おんな〝オビス〟の放つソウルブレイク。強敵ではないが、この技が当たると混乱状態になる。

◀この谷の向こうに宝箱が見えるのだが、現状でムリして入手する必要はない。今はレジスタンスの町、ポポロンを目指そう。

ハイランドの山道Bコース

ポポロンで仲間が全員集結したあと、7人委員会の塔決戦に向かうとき通るのがBコースである。途中見つける枯れ木を倒して橋をつくらなければ先には進めない。しかもこの谷、見た目はそれほどでもないが、実は高度差が100以上もある。落ちたらダメージを受けるだけではすまないので要注意。

◀7人委員会の塔を目指すBコースでは、谷を渡らなければならない。崖っぷちに生えている木を調べてみると……どうやらこれで橋をかけるらしい。

▶丸木の1本橋は滑って落ちることはないが、乗り降りする際は足場を確認したい。

◀橋を渡り終わったら、出口に向かって一直線！ 強力な技を駆使して、モンスターどもをなぎ倒す。楽勝である。

いにしえの魔法復活？─決戦!! 7人委員会の塔

ガルザードを倒し、リグロードヤマタイに平和を！ しかし……

いよいよガルザードと決着をつけるときがやってきた。ミュウとアンジュは2回目となる7人委員会の塔だが、前回の脱出時とは違い今回は正面からの殴り込み。マップそのものは非常に単純とはいえ、敵の攻撃力の強さといったら半端ではない。カダール兵に関しては下記で解説するので参照されたい。

これまでのマップ同様、ここ7人委員会の塔にも宝箱がいくつかある。前述のようにマップはいたってシンプルなので、宝箱を無視すればガルザードのもとへたどり着くのはたやすいだろう。しかし宝箱には貴重なアイテムが眠っていることが多い。ぜひともゲットしておきたい。そのために、まずはふたつのパーティに分かれること。マップ両端に位置する宝箱へ至る通路は非常に狭い。大勢で固まっていては、遠距離攻撃の格好の的になってしまうのである。そのとき、回復魔法を使えるラスティとアンジュは当然別のパーティへ。敵の攻撃の射程外で防御姿勢をとるときは、瞑想をしてMP回復を計る。



▶出現ポイントから次々と現われるカダール兵。かなり早いペースで出現するので、後方のキャラには十分注意。

◀7人委員会の塔最初の難関は、中央の階段である。ねらい撃ちされるのは必至なので、保護シールドをかけて確実に防御を。



◀これはよくない例。孤立するのもよくないが、かたまる場合は保護シールドをかけておきたい。

▶左にある宝箱を取る場合、下にいる強弓兵の攻撃範囲を頭に入れておかないと危険である。フォローに入るキャラがきっちりしとめる。

猛攻！ ガルザード率いる最強軍団!!



◀ウィッチの放つ魔法デス・ロンド。範囲内のキャラすべてにダメージを与える闇の魔法である。

▶機装兵の大筒は単体攻撃だが、破壊力は強。

◀はじき返し状態にある強弓兵にむやみに物理攻撃をすると強烈なダメージが返ってくる。魔法で攻撃したい。

7人委員会の塔には、これまでになく強力なカダール兵が待ち受けている。強弓兵、機装兵、ウィッチすべて長距離、中距離攻撃を得意としているため、常に射程範囲を頭に入れて移動しないと思わぬところから集中砲火を浴びることになる。慎重な移動と保護シールドの使い方が、このステージのカギを握る。

激戦地帯をクリアすると、ガルザードとの最終決戦が待つ。親衛隊の相手はほどほどにして、ガルザードに対して集中的に攻撃あるのみ。



ポポロン壊滅!?

ガルザードとの死闘に決着をつけ、ポポロンに戻ってみると……そこはかつて見たポポロンとは似ても似つかぬ廃墟と化していた。7人委員会の命令により、レジスタンス狩りが行なわれたらしい。今や7人委員会の真の目的が、いにしえに封印された魔法の復活、そしてその力を用いた世界の征服だと知ったミュウたち。ガルザードを倒した喜びもつかの間、7人委員会という強大な敵に対し、結束も固く立ち向かう決意を新たにするのであった。



◀カダール軍のレジスタンス狩りによって壊滅状態になったポポロン。レジスタンスではない人々もすべて粛正されてしまった……。

忘れられた町グラビティ〜大図書館地下通路

7人委員会の企みを知った今、一刻も早くリグロードに戻る必要があるミュウたち一行。しかしカオスゲートを作動させるゲートキーは、死に際のガルザードが破壊し、頼みの綱のディアーネもひと足先に帰ってしまった……。途方に暮れる中で差し込む一条の光。カダールに伝わる伝説の光翼船イクシーズ。そして図書館の地下に隠された文献をあたると浮かび上がってきた、忘れられた町グラビティ。イクシーズといかなる関係があるのか？



◀瞬時にリグロード、ヤマタイへ移動できるカオスゲートの鍵、ゲートキーはガルザードによって破壊されてしまった。



◀大図書館の館長室を調べると、地下へ続く隠し階段を見つける。秘密の地下図書館への入り口である。多くの秘蔵図書がある、秘密の地下図書館への入り口である。

▶地下秘密図書館には、多くの秘められた知識が眠っている。光翼船イクシーズの手がかりもきっと見つかるだろう。



▶地下図書館を抜けると、突如眼前に広がる溶岩の通路。この奥には果たして何があるのだろうか？

◀左に見える青いスイッチに乗ると、燃え盛る溶岩の川に橋がかかる。

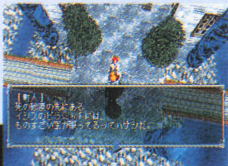
▶敵は狩人だが、よく見るとモンスターである。知性を有した彼らは亜人種と呼ばれている。

伝説の〈光翼船イクシーズ〉を求めて

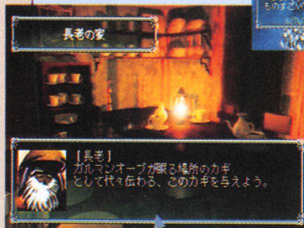
7人委員会の凶悪な野望を阻止するために、なんとかリグロードへ帰還する方法を捜すミュウたち。光翼船イクシーズの手がかりを捜して、カダールでの戦いは新たなる局面を迎える。

伝説に包まれたグラビティ

大図書館地下から溶岩の地下通路抜けると、そこには〝忘れられた町〟グラビティがあった。グラビティの人々は古くから伝わる多くの伝承を語り継いで生活してきた。そしてイクシーズもまた、近くにある海底神殿に安置されていると伝えられていた。しかし、再び動かすにはガルマンオーブという物質が必要ということなのだが……。



▲グラビティの町にはカダールに伝わる数々の伝承が残っている。



◀事態を理解してくれた長老の手から、オーブが隠された場所の鍵が渡される。

モンスターしか生きられない熱砂の砂漠

イクシーズを再び起動させるのに必要なガルマンオーブ。どうやらそれは砂漠を越えた先のピラミッドにあるらしい。この砂漠が難所である。異常な熱さのため、ターン毎にキャラのHPが減っていく。また見渡す限りの砂、また砂。現在地をしっかり把握しておかないと堂々巡りの危険もある。なお、この砂漠にはピラミッドへ続く道以外の出口もあるらしい。



◀どこもかしこも砂だらけなのでわかりにくいが、ちゃんと足もとを確認しないで移動すると……。

▶……このように転げ落ちてムダなダメージを受けることになる。



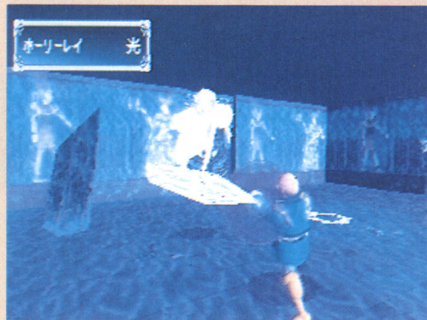
◀過酷な環境ゆえに、攻撃を受けなくても、毎ターン確実に体力が削られていく。



◀砂漠に登場するモンスターの中でも強敵なのが、このドラゴンである。特にドラゴンブレスは強力。

壮絶バトル イシスのピラミッド～侵入者には死のもてなしを

イシスのピラミッドに登場するモンスターは、いわゆるアンデッド系がメインである。なかには物理攻撃がいっさい効かないゴーストなどというのもいる。ここに来るまでに、ラスティの神聖攻撃魔法ホーリーレイをぜひマスターしておきたい（ゴーストは、円空斬や風魔法といった風系の技は効果あり）。また7人委員会の塔同様に、出現ポイントからモンスターが現われるペースが非常に早い。後方キャラがナズナやシラナミだけになるのはちょっと心細いので、確実にアンデッド系をしとめられるラスティ、アンジュ（このふたりは回復系でもある）を前後に分けるといった戦略も効果的だろう。



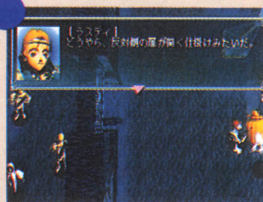
▲ラスティが神聖魔法で修得するホーリーレイは、アンデッド系に威力を発揮する。ピラミッド戦の前に修得しておきたい。



◀神像のクェイクスタンプは強力極まりないが、宙を飛んでいるものには効果ゼロ。ピラミッド内では、天井が邪魔してフライサーの魔法が使えないのが非常に残念である。

▶スケルトンのガス攻撃は想像以上にダメージをくう。パワー吸収が効くので、射程範囲内にいるキャラはパワー吸収状態にしておく。

トラップを見抜き道を切り開け！



◀宝箱を取って奥に進むには、一度退却しなければならないというトラップ。



◀この部屋の扉を開けるには、手前の赤いスイッチに同時に人が乗らなければならない。

▶アースモールを駆使して段差を越える。力技のような気が…。

ピラミッド内部には、けっこうイヤなトラップが仕掛けられている。なんといっても入り口の部屋のトラップ。左には宝箱のある部屋、右には奥へと続く部屋があるのだが、左のドアを調べると右のドアが、右のドアを調べると左のドアが開く仕掛けになっている。したがって、片方を開けてしまったら一度退却して初期状態に戻さなければ、もう片方は永久に開かないのである。スイッチを探しまわっても時間のムダなので注意したい。また、中間の部屋を守る神像はあまりにも強力過ぎて戦闘を避けたくなるかもしれないが、この2体の神像を倒さなければ最奥の扉が開かない仕掛け。かなりの戦闘離脱者が出ると思われるが頑張って倒さないことには道は開けないのだ。財宝をねらう者は決して生かして帰さないという気合に満ちたピラミッドである。

8体の神像～ボスルーム

伝説のガルマンオーブの眠るイシスのピラミッド、ボスルーム。ここには、ガルマンオーブの守護者として8体の神像が置かれている。あの強力な神像が8体!! 果たして勝ち目があるのだろうか……。などといっている余裕もない。それぞれいちばん強力な技で攻撃するしかない。ラスティとアンジュの攻撃魔法と回復魔法のタイミングを考えながら、あとは斬って殴ってぶん投げる。近くの神像から集中的に攻撃し、確実に倒していきたい。



◀これがガルマンオーブ。伝説によれば、このオーブの力によって光翼船イクシーズは動き出すとあるが、それを実現させるにはガルマンオーブの守護者、8体の神像を倒さねばならない。



▶ボスルームはとても狭いので逃げ場はないと考えていい。逃げる暇があったら、1発殴るくらいの根性が必要だ。

3つのアラインメントに翻弄されながら デニムは戦場を駆け抜ける

Tactics Ogre

Let Us Cling Together
タクティクスオウガ



風雲急を告げるヴァレリア諸島 君はここで、何を体験するのか？

広大な諸島を舞台に繰り広げられる３民族の興亡史は、ドラマチックな展開で君を引き込んでいくはずだ。対立するエレメントによって分岐する中盤までのストーリーを紹介しよう。

●シミュレーションRPG ●全年齢推奨
●リバーヒルソフト ●12月13日発売
●定価¥5,800●バックアップメモリー233

アラインメントを決定する分岐点とそれぞれのストーリーをChapter-3序盤まで紹介

自由と束縛の中で揺れ動く戦士の魂……

まず『タクティクスオウガ』の歴史的背景を簡単に説明しよう。戦いの舞台となるのは合計15の島で形成されたヴァレリア諸島。古くから海洋貿易の中継地として栄え、それゆえに繁栄を狙っての争いが絶えない地域である。しかし、長き紛争も一人の男の出現で一時の集結を迎える。民族融和をスローガンに掲げた覇王ドルガルアは、半世紀の間全島を統治していたのだ。

ドルガルア王の死後、統一国家は分裂し、民族間の争いが再び始まる。バクラム人、ガルガスタン人、ウォルスタ人の3つの民族が対立してヴァレリアに争いを引き起こしていくのだ。バクラム人は北の大国ローディス教国の力を借り北の諸島を制圧。人口の7割を占めるガルガスタン人は、南の覇権を手に入れるため少数民族のウォルスタ人の弾圧を。ウォルスタ人もこれに抗戦するが、圧倒的な軍備の差に次第に追い詰められることになる。

この3つの民族が争う中、プレイヤーはウォルスタ人の少年デニム・パウエルとなって、戦いへと関わっていく。ただしデニムの行動によってストーリーは分岐し、様々な局面を向かえていくことになる。プレイヤーは“自由と束縛”という自分への問いかけから、ゲーム中表示される選択肢を選び、その結果ロー、ニュートラル、カオスというアラインメントのひとつとなって自分の立場を決定していくのだ。ちなみにローは秩序、ニュートラルは日和見、カオスは自由で、決して善や悪ではないということを覚えておこう。

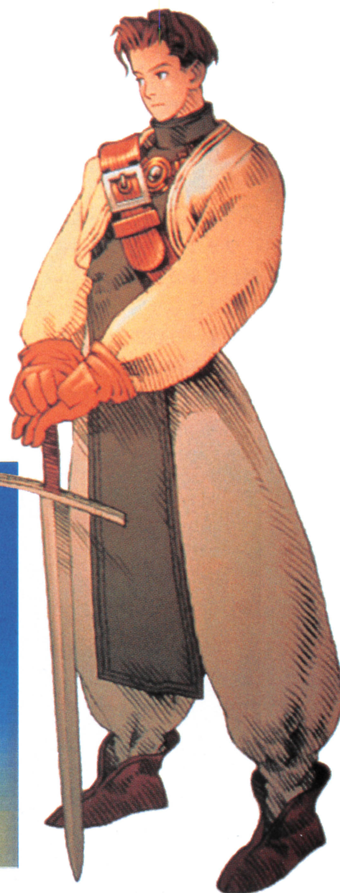
秩序を守り体制側につくとどう展開するのか？　自分の価値を尊重し、自由に生きるとどうなるのか？　そして流れにまかせると？　3つのストーリーからデニムの生きざまを体験しよう。



▶アラインメントが変わることで、仲間が離れていくことがある。それぞれが考え、行動しているためだ。

ほかにも多数の選択肢があるが





広報用イラストを使用したイラストギャラリー

SS版ならではのパワーアップが随所に

SS版には、数々の新モードが加わっている。CDということで、キャラクターに声優の声が入るのはもちろんだ。それに加えてSFC版ではショートカットでキャラの残りHP，MPを10%以下で表示出来たが、SS版では30%以下に変更され早めの対処ができるようになった。

そして何よりも嬉しいのが、このイラストギャラリーで、その名も“デネブレポート”だろう。これは広報用イラストを使い、総勢109名のグラフィックが見れるようになっている。

▶10%以下では手遅れになることが多かった。これで安心して戦える。





登場するキャラクターの美麗なビジュアル。クリア前はデータも限られているが、クリアすれば総勢109名のグラフィックが見れる。そのほかイベントキャラクターは身分や出身地、誕生日なども記載されている。





Chapter-1

僕にその手を汚せというのか

スケープゴートを作ることでウォルスタ人の結束を強める

ウォルスタ人の指導者ロンウェー公爵がガルガスタンのバルバトス枢機卿に捕らえられてしまい、またバグラムの国主・司祭ブランタもローディス教国の暗黒騎士ランスロットに進軍を要請して断られることにより、一瞬の沈静状態からゲームはスタートする。

ここではウォルスタ解放軍の騎士となったデニムが、理想のために手段を選ばず行動するか、理想のための正義を追及するか、選択を迫られることに。ローかカオスかの大きな分岐点である。

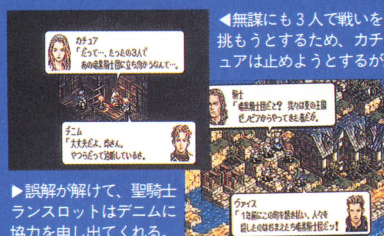




◀暗黒騎士ランスロットによって父親を連行されたデニムは、ゲリラ活動に身を投じ、復讐の機会をうかがっていた。

聖騎士ランスロットとの出会い

暗黒騎士ランスロットが港町ゴリアテを訪れるとの情報から、デニム、カチュア、ヴァイスの3人は奇襲を決行する。しかし現われたのは、新生ゼノビア王国の聖騎士ランスロットたちだった。



◀無謀にも3人で戦いを挑もうとするため、カチュアは止めようとするが。

▶誤解が解けて、聖騎士ランスロットはデニムに協力を申し出てくれる。

ウォルスタ解放軍の騎士に任命

聖騎士ランスロットと共にアルモリカ城からロンウェー公爵を助けたデニムたち。公爵から騎士に任命され、新しい兵士たちと1個小隊を組む。ランスロットはそのままウォルスタの傭兵に。



公爵を救出する

◀騎士に任命されたデニムは、ウォルスタ解放のための、大きな戦いをすることになる。

レオナールと共にニバスを討伐

公爵からの最初の命令は、屍術師ニバスを追った騎士団長レオナールの援護である。新たにカノープスを仲間に加え、レオナールとその部下を救出したデニムはニバスと戦うが逃げられてしまう。



◀ウォルスタのためなら命を惜しまないレオナール。重要なキャラだ。

テロリストと呼ばれるヴァレリア解放戦線の真の姿とは

レオナールと共にアルモニカ城に戻ったデニムは、公爵からフィダック城に行くことを命じられる。目的はガルガスタン人との全面戦争をまえに、バクラムと非干渉条約を結ぶこと。その途中古都ライムに立ち寄ったとき、襲われていた女性を救出する。彼女の名はシスティーナ。テロリストと噂高いヴァレリア解放戦線のメンバーであった。噂は誤解だと言うシスティーナは、デニムに何のために戦うのかと問いかけるが……。



テロ行為は行っておらず、真の平和のために戦っていると言うシスティーナ。今後どんな影響が。

父親の仇の暗黒騎士ランスロットと非干渉条約を結ぶ

フィダック城には暗黒騎士団ロスローリアンが駐留している。公爵の書状を持ったデニムたちは城の中へと通され、暗殺を実行しようとしていた暗黒騎士ランスロットと会談する。戸惑うデニムたちを横目にレオナールとランスロットの話が続くが、堪り兼ねたカチュアが1年前のゴリアテの惨劇を追及すると、偽の情報による誤解だとランスロットはすなおに謝罪をする。デニムはウォルスタのために怒りを押えていた。



◀暗黒騎士ランスロットの片腕バールゼフォンの案内で城内へと通されると、そこには……。

▶父親の仇を前に動揺するデニム。非干渉条約を結ぶためには、相手を怒らせるわけにはいかない。

生きて見届けることが責任を取ることである

アルモリカ城に戻ると、今度はバルマムッサに向かってほしいと公爵が語る。バルマムッサとはガルガスタン人が用意したウォルスタ人向けの自治区だが、その実体は強制収容所にほかならなかった。ここに集められた5千人の同胞を救出、かつ武装蜂起させるために向かうことになる。革命ためなら死をも構わない自分が、危険な任務に怯えていることへの動揺。聖騎士ランスロットはそんなデニムに命の大切さを教える。



◀同胞を蜂起させるため、若き英雄を向かわせることに。危険かつ非常に重要な任務である。

▶4～5年前に亡くなった妻の形見のオルゴールを手に、ランスロットは命の意味を静かに語る。

バルマムッサの町の住人を虐殺せよとの命令が!?

バルマムッサに到着したデニムたち。しかし、デニムたちを迎え入れた町の住人は戦いに疲れ、蜂起しようとはしなかった。落胆するデニムに後から到着したレオナールが意外な命令を下す。バルマムッサの同胞を自らの手で虐殺し、その罪をガルガスタンに押し付け、ウォルスタ人すべての士気を高めようというのである。最終的な勝利を向かえるために必要なスケープゴート。デニムはその意味を理解したうえで何と返答するのか？



▼勝利のため非情な手段を取るロンウェー公爵。レオナールの問いに、どう答えるのかで分岐する。

▶命令に従えばロールートに、拒否すればカオスルートへと進んでいく。

Chapter-2 Chaos Route

思い通りにいかないのが世の中なんて割り切りたくないから

虐殺の首謀者にされて解放軍と賞金稼ぎに狙われる運命に

公爵の命令を拒否したデニムだが、レオナールの兵士と戦っている間にバルマムッサの虐殺は行われてしまう。さらに公爵は、ガルガスタンの配下となり同胞を裏切ったデニムが虐殺の犯人と宣言する。そしてバルマムッサの惨劇は全ウォルスタ人の結束は強固なものにして、ガルガスタン陣営内でも反バルバトス枢機卿派の決起を促すことに。二つに分裂したガルガスタンは、ウォルスタの勢いに押され、バルバトス枢機卿は窮地に追い込まれるのだが。



◀大義のためなら同胞の死をもいとわないレオナール。デニムは大きく反発し、理想を貫くが。

二度と敗者にならないためにデニムは再び立ち上がる

真実が露呈することを恐れた公爵は、デニムの首に多大な賞金をかける。追及をかわすため港町アシュトンに身を隠したデニムに聖騎士ランスロットがタインマウスの丘にいるとの情報が。ランスロットに相談するため町を出ようとするが、バルマムッサで兄を殺されたアロセールが戦いを挑んでくる。


▲自分の正義を貫くためには、常に勝者でいなければならない。


▼真実を知らぬため、兄の復讐を誓うアロセールとの戦いに。

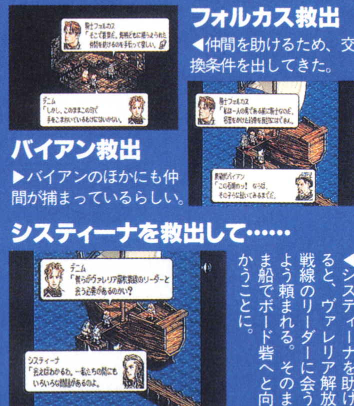
ヴァイスと戦いアロセールの疑いを解く

戦いに勝利したデニムは自分の疑いを晴らすため、アロセールに同行を求める。そしてデニムたちはタインマウスの丘に着くが、そこには聖騎士ランスロットの姿はなく、公爵からデニム討伐の命を受けたヴァイスが出現する。真実を知ったアロセールが仲間になる。


▲ヴァイスはアロセールをも殺そうと考えていた。

ヴァレリア解放戦線の3人を助けることで新たな展開が

ヴァイスとの戦いの後、クリザローの町に着くと見知らぬ騎士が解放軍に捕らえられており助けることになる。騎士の名はフォルカス。ヴァレリア解放戦線のメンバーだった。フォルカスはデニムの状況を打破するための手段として船の提供を約束するが、かわりに海賊に捕まった同志の救出を要請する。デニムたちは魔術師のバイアン、以前古都ライムで助けたシスティーナを救出する。システィーナたちはデニムにヴァレリア解放戦線のリーダーに会うことを勧めるのだが……。



フォルカス救出

◀仲間を助けるため、交換条件を出してきた。

バイアン救出

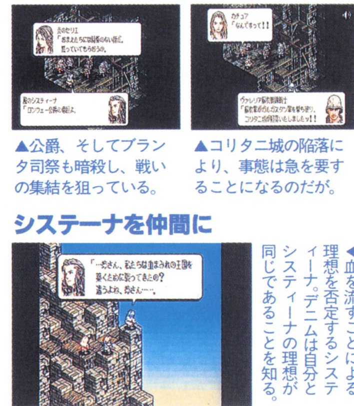
▶バイアンのほかにも仲間が捕まっているらしい。

システィーナを救出して……

◀システィーナを助けると、ヴァレリア解放戦線のリーダーに会うよう頼まれる。そのまま船でボード砦へと向かうことに。

ロンウェー公爵暗殺を企てるヴァレリア解放戦線

ボード砦はヴァレリア解放戦線の重要な拠点のひとつ。ここでシスティーナの姉であるリーダーのセリエに会うが、ヴァレリア解放戦線がロンウェー公爵の暗殺を計画していることを知る。システィーナたちは暗殺を反対し袂を分けようとしていたのだ。しかし暗殺を実行に移すまえに、ウォルスタ解放軍によってコリタニ城は陥落。セリエはロンウェー公爵がガルガスタンを制圧するまえに暗殺を実行しなければならないと指揮をとる。そしてシスティーナは理想と現実のギャップに悩んでいた。


▲公爵、そしてブランタ司祭も暗殺し、戦いの終結を狙っている。

▲コリタニ城の陥落により、事態は急を要することになるのだが。

システーナを仲間に

◀血を流すことによる理想を否定するシスティーナ。デニムは自分とシスティーナの理想が同じであることを知る。

ザパンとの戦いの最中に暗黒騎士団がライムへと進軍

聖騎士ランスロットに会うため古都ライムに到着したデニム。しかしそこには賞金稼ぎのザパンが待ち伏せており、戦いへと移行する。さらに戦いの最中に、非干渉条約を結んだはずの暗黒騎士団がライムを攻め込んだきた。ランスロットたちはライムを守るため暗黒騎士団と戦うが、その騒ぎに乗じてザパンはカチュアを誘拐してしまう。デニムはランスロットたちの安否を気遣いながらも、カチュアを救出するため、ザパンの待つアルモリカ城へと向かい、事態は急転直下で展開していく。


◀ザパンは執拗にデニムを狙っていたのだ。

▲暗黒騎士バルバスとランスロットの戦い。

◀カチュアがザパンに捕まってしまった。

理想を捨ててウォルスタ解放軍と再び手を組むのか？

暗黒騎士団がライムを襲ったという情報は、すぐにロンウェー公爵に報告される。そして予期せぬ事態に公爵は動揺して決め手を失ってしまう。その頃デニムはカチュアを誘拐したザパンを追ってアルモリカ城の城内へと侵入する。そこでヴァイスによって殺されるザパンの姿を目撃し、さらにヴァイスはデニムに1対1の対決を挑んでくる。戦いの最中登場したレオナールは、二人の戦いを止めて、今の混乱を打破するためにも、デニムにもう一度手を組もうと持ちかけてくるのだが？



▶ランスロットたちでも、ライムを守り通すことは出来なかった。

◀ヴァイスは以前からデニムを羨んでおり、狙っていたのだ。

▶提案を受け入れるとニュートラルに、拒否するとカオスのまま、ゲームは進んでいく。

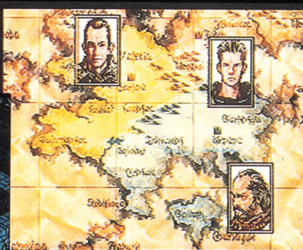
Chapter-2 Low Route

誰も僕を責めることはできない

無謀ともいえるコリタニ城の早期攻略が始まる

理想実現のため、公爵の意思に従いバルマムッサ虐殺に手を貸したデニム。ヴァイスはそのことが許せずに部隊を逃げ出してしまう。そして虐殺から3週間。公爵の思惑どおりに復讐に燃えるウォルスタ解放軍の志気は高まっていったが、地下に潜ったヴァイスが虐殺の真相をガルガスタンで広く流布していたため、反バルバトス枢機卿派の決起を促すことは出来なかった。自軍に虐殺の真相が伝わることを恐れた公爵は、コリタニ城の早期攻略を目指す。





◀理想のために同胞を殺すことを認めてしまうデニム。悲惨な現実が人を狂わせていくのだろうか?

ガルガスタンの戦力を2分するためバルマムッサの町に上陸する

虐殺の真相が解放軍内に知れれば、せっかく高まった志気もいっきに落ちてしまう。そのまえにコリタニ城を攻めて勝利を確かなものにしようと公爵は考えていた。そのためにはガルガスタンの戦力を2分することが必要で、バルマムッサにウォルスタの戦力の大半を率いたデニムが上陸したという噂を流し、デニムは自らの部隊だけで進むことになる。



▲偽の情報でガルガスタンを攪乱させ、その隙に早期攻略を進める。



▼バルマムッサに上陸したデニムは忠実に任務を遂行していく。

戦いに先走るロンウェー公爵の決断

デニムの上陸が成功したたと聞き、公爵はすぐにコリタニ城の攻略を進めてしまう。戦力が2分されたという確認後に行動すべきと主張するレオナールだが、公爵の決定を覆すことは出来なかった。



▲戦いへと焦る公爵をレオナールは必至で止めようとするのだが……。

復讐に燃えるアロセールが登場

デニムは港町アシュトンを制圧するが、町を出るときにアロセールが戦いを挑んでくる。ガルガスタンの兵士と誤解するデニムだが、アロセールは虐殺の真相を知るウォルスタ人だったと知る。



▲兄の仇を狙うアロセール。ロウルートでは絶対に仲間にならない。

海路でアルモニカ城に戻る

アロセールとの戦いに勝利するが、解放軍が決戦で破れたと知らされる。公爵が負けたという話を信じられぬデニムはアルモリカ城に戻ることを決意し、危険な陸路をさけて海路で戻ろうとする。



▲デニムの攪乱作戦は成功していた。なのに何故解放軍は負けたのか!?

ロンウェー公爵とレオナールが対立

アルモリカ城に戻ると、確かに解放軍は敗北していた。そして、その原因はタイミングを読み違えた公爵自身だったのである。窮地を脱するために、公爵は暗黒騎士団の力を借りることを決定する。



▲援軍を請うことは支配下に置かれることになる。レオナールは反対するが。

ロンウェー公爵暗殺計画

暗黒騎士団への書状を持ち、フイダック城に向かうデニム。途中古都ライムに立ち寄り聖騎士ランスロットに会おうとするが、そこにはレオナールが待っていた。レオナールはいまの解放軍を立て直すためには公爵を暗殺するしかないと提案する。デニムは静かに頷くしかなかった。



▲尊敬するランスロットに会おうとするが。

▼レオナールは公爵暗殺を決意していた。



◀古都ライムでネオ・ウォルスタ解放同盟を組織したヴァイスと戦う。さらにバグラム軍がライムに進軍してしまう。

新しいウォルスタ解放軍を率いるのはレオナール? それともデニム?

解放軍全体のことを考え、ロンウェー公爵を倒すためにアルモリカ城に戻ったデニム。その騒ぎに乗じてレオナールが公爵を暗殺する。城外の敵を倒したデニムは城内に入り、レオナールから公爵を倒したことを知らされる。

さらにレオナールは公爵暗殺の犯人をデニムにするため、デニムに襲いかかってくる。デニムは自分が犯人となれば、解放軍がまとまるというレオナールの言葉に揺り動かされ、一瞬犠牲になる決意をするのだが、突然現われたヴァイスに助けられ、レオナールと戦うことになる。戦いに負けたレオナールは、公爵暗殺などのすべての罪を自分にかぶせることで、解放軍とネオ・ウォルスタ解放同盟を統合し新たな解放軍を作ることを教える。デニムはその遺言にしたがい、自ら解放軍を率いることを決意するのだが……。



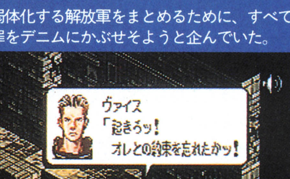
▲謀反と言われながらもウォルスタ解放を実現するため、公爵を倒すことを決意。

▼その混乱の中、城内に入ったレオナールは公爵を暗殺することに成功する。



◀弱体化する解放軍をまとめるために、すべての罪をデニムにかぶせそようと企んでいた。







リーダーをかけたレオナールとの戦い

▲ヴァイスが現われてデニムに手助けする。ロールートはこのまま次のロールートへと進むことに。

Chapter-3 **Chaos Route**

駆り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚

ヴァレリア諸島に真の平和を取り戻すことを決意する

バクラム軍によるライム制圧から４週間。バクラム軍は古都ライムを占拠したものの、駐留していた聖騎士ランスロットらとの戦闘により、進軍の停止を余儀なくされるほどの被害を受けていた。一方ガルガスタンを掌握したはずのロンウェー公爵も、ゲリラ活動の活発化や旧バルバトス派の粛正に手間取り、時間を必要としていた。そして公爵は和平工作の密使としてヴァイスを暗黒騎士団に派遣する。一方公爵の要請を断ったデニムは地下に潜り、公爵打倒の機会を伺っていたが、デニム追討の命を受けたレオナールが向かっているとの情報から、港町アシュトンを離れる決意をする。デニムは民族の壁を越えた真の平和のために戦おうと考え始めていた。



▶暗黒騎士団がライムに攻め込んだという非常時でも、バルマムッサ虐殺をしたレオナールを許すことは出来なかった。



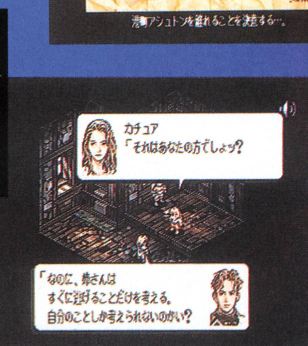
▼非干渉条約を何故破ったのかと，ヴァイスは暗黒騎士ランスロットを追及する。





▲苦しんでいるコリタニ城の住人を助けるために立ち上がる。

▶独り立ちしていくデニムに、カチュアは反抗してしまう。



Chapter-3 **Neutral Route**

すくいきれないもの

動かぬ暗黒騎士団は何を企んでいるのだろうか？

バクラム軍によるライム制圧から４週間。古都ライムを占拠したバクラム軍はその勢いに乗って南下を続けたが、ガルガスタン軍を加えたウォルスタ解放軍はこれを食い止めることに成功する。ゴルボルザ平原を挟んで一進一退を繰り広げる両者の戦いは、次第に膠着状態に陥ってしまう。バクラム軍の指導者・司祭ブランタは焦っていた。互いの戦力は均衡しているが、公爵がガルガスタンを完全に掌握するとバランスが崩れて圧倒的に不利になってしまう。フィダック城に駐留する暗黒騎士団に再三の出陣の要請をするが、暗黒騎士団は一向に動こうとしなかった。公爵にとっても暗黒騎士団は不気味な存在であり、お互いに決めてを欠いていたのである。



▶ライムに進軍したバクラム人に対抗するため、再び解放軍と行動を共にするデニム。日和見的な行動がもたらすものは？



▼▶中立を約束する暗黒騎士ランスロット。その狙いが何かは、まだ誰も知らなかった。一方解放軍に戻ったデニムは、逃亡したヴァイス追討の命令を受けることになる。





ランスロットの消息

▶ライムでの戦いから戻ったのは、ミルディンと大怪我をしたウォーレンの二人。ランスロットとギルダスの行方は不明のままだった。



Chapter-3 **Low Route**

欺き欺かれて

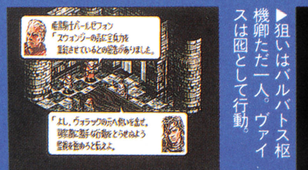
ヴァイスとの共同戦線でガルガスタンとの雌雄を決する

バクラム軍によるライム制圧から４週間。古都ライムを占領したバクラム軍はそのままアルモリカ城へ進軍すると誰もが考えたが、予想に反して一向に動く気配を見せなかった。暗黒騎士団もフィダック城を離れようとせず、その真意を測ることができなかった。先のウォルスタとの戦いに勝利したガルガスタンのバルバトス枢機卿は、大軍を率いていっきにアルモリカ城攻略に向けて出陣する。一方旧解放軍と解放同盟を合わせたデニムたちの新生解放軍は、スウォンジーに集結したガルガスタン軍の裏をかき、背後のブリガニア平原から進軍して直接バルバトス枢機卿を倒して形勢逆転を狙っていたのである。カチュアとデニムの出生の秘密が明かされていくが？



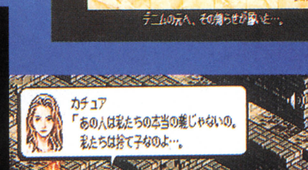
▶レオナールを倒すことで解放軍のリーダーとなる。命令に従うのではなく、自分で考え行動することを求められていく。





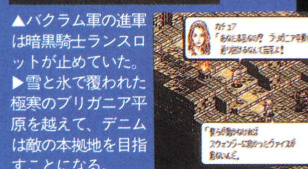
▶狙いはバルバトス枢機卿ただ一人。ヴァイスは囮として行動。





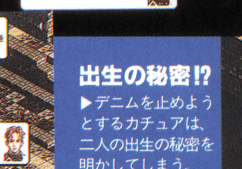
▲バクラム軍の進軍は暗黒騎士ランスロットが止めていた。

▶雪と氷で覆われた極寒のブリガニア平原を越えて、デニムは敵の本拠地を目指すことになる。



出生の秘密!?

▶デニムを止めようとするカチュアは、二人の出生の秘密を明かしてしまう。





CAPTURE CHART

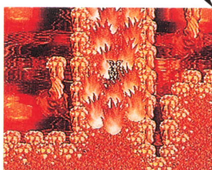
1
〝赤竜の洞窟〞の最深部にロウイスが。ブロンズドックと戦闘し、勝つと逃げていく。魂となった赤竜から『赤竜の盾』を入手
2
帰路、気球がリッツアに墜落。レイクからミロードの橋が直り〝青竜の神殿〞のあるスタジウス地方へ行けるようになったと聞く
3
ミロードをぬけリトンの村へ。〝リトンの洞窟〞で風の音を調整。北の湖でアレスがオカリナを吹くと〝青竜の神殿〞出現
4
青竜から『青竜の兜』を入手するが、青竜は殺される。フェイシアが警告を与える
5
リトンの長老から黒竜の居場所を聞き〝タムルーの山道〞へ。途中ゼノビアに襲われるが、馬に乗った謎の二人組に助けられる
6
タムルーでレイク登場。飛行船を手に入れるためレイクとふたりで〝マイトの塔〞へ。塔の最上階でマイトに会い、飛行船製作を依頼
7
タムルーに戻りみんなと合流。山道で救ってくれた草原の民テムジンと、誤解から戦闘に。勝つと竜の首飾りを入手できる
8
テムジンを追って〝迷いの森〞へ。途中草原の民に会い、草原の民の村パオに招待される
9
パオの〝テムジンの家〞でミアとジェシカ、テムジンの恋人ピリアが倒れる。闇の歌姫の声を止めるためテムジンが〝東のほこら〞へ
10
テムジンを追って〝東のほこら〞から〝黒竜のトリデ〞へ。テムジンと合流し進んでいくと黒竜の魂が現われ『黒竜の鎧』入手
11
ガレオンに操られたルーナ登場。ルーナに反応してアレスはドラゴンマスターに。黒竜の肉体と戦闘し、勝つとガレオンは逃げていく
12
〝マイトの塔〞で飛行船完成。がナッシュが裏切り、エンジン破壊。後ロウイスと消える
13
リッツアで気球のエンジンを入手し〝マイトの塔〞へ戻る。飛行船で魔族のいる辺境へ
14
タロン鉱山内で落盤から魔族の鉱夫を救出。ゼノビアが現われブラックランプとの戦闘に
15
魔族の村ガディンにフェイシアが現われ、魔族の砦〝ルイド〞の合い言葉を教えてくれる
16
〝ルイド〞内の研究所で魔族の研究者バネタン登場。魔法力アップしたナッシュと戦闘。ミアに諭されたナッシュは再び仲間に
17
ナッシュに戦わせ時間稼ぎをしていたバネタン。起動室で操作し、ついに機械城始動

赤竜の洞窟

赤竜の盾入手

炎の敵の多い赤竜の洞窟に備え、リッツアの泥棒市場で氷の装備を調えたアレスたち。炎のバリヤーを越えて、やっと赤竜の間の前までたどり着いた。が、一行を待っていたのは魔族3姉妹のひとり、ロウイス。ロウイスは魔法のかかったガーディアン・ブロンズドックをけしかける。戦闘に勝って赤竜の間に入ると、すでに殺されている赤竜が魂になって登場。勇気の試練〝炎のバリヤー〞をクリアしたことで、ドラゴンマスターの装備『赤竜の盾』を譲られる。

炎の道



▲1歩ごとにダメージを受ける、炎の道。敵も潜んでいる。

ロウイス登場!!



▲敵のほうがひと足早かった。慌てて駆け寄るアレスたち……。

VSブロンズドック



▲炎を操る2体の敵。交互に赤く燃え、全体攻撃をしてくる。

赤竜の盾入手



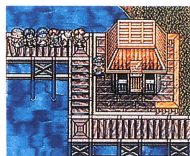
▶ふたつ目のドラゴンマスターの証。あとは青竜・黒竜のふたつ。次の竜を求めて出発だ!!

リッツア——ミロード

気球墜落

イルクへの帰路、気球がリッツアに墜落してしまい、残骸は泥棒市場に。ちょうど居合わせたレイクから、ミロードの橋が直ったと聞かされる。橋の向こうは青竜の神殿のあるスタジウス地方だ。

白竜の翼でミロードへ急ぎ、橋を越えると武器屋が。次の冒険の装備を調え北にあるリトン村へ。



◀橋のたもとの武器屋。強い武器がそろっているので必ず購入しよう。



今回の攻略でとうとうドラゴンマスターの装備を入手するアレス。長い冒険の旅も、いよいよ佳境に！　が、敵の手に渡ってしまったルーナや仲間の裏切り、竜たちの死、ねじふせた四竜の力をその手にし、ますます強大になる魔法皇帝ガレオンなど、幾つもの過酷な試練が、彼らを待っている。

ガレオンを追って〝辺境〞へ降り立つアレスたち。アルテナが魔族を封じ、彼女の恵みから見捨てられたというこの不毛の地には、何が待つのだろう。闇の歌姫となったルーナは？　そしてついに姿を現わす、敵の要塞とは!?

赤竜の洞窟から、魔族の地〝辺境〞の砦ルイドまで 連続ストーリー攻略第4弾で、アレスドラゴンマスターに!!

LUNAR
SILVER STAR STORY

●RPG　●全年齢推奨　●定価¥6,800
●発売元・GAME ARTS／角川書店／開発・日本アートメディア
●発売中　●バックアップメモリー129

赤竜・青竜・黒竜から3つの装備を入手し、ついにドラゴンマスターとなったアレス！　やがて舞台は魔の土地〝辺境〞へ……。メインキャラクター勢ぞろいで、激動の後半ストーリーに突入!!

リトンの村
風の音を直せ!!

村外れの洞窟に魔物が棲み着き、歌の風が乱れて音痴になったリトンの人々。これでは青竜の神殿を出すお祭りができない。洞窟の奥にある風の穴で青い石を置き換え、風の音を直すと、お祭りが始まる。

◀リトンの村人は、青竜の守り人だった。長老から風を直す依頼が。

▶宝箱もあるが、所々に薄くなった地面があり、注意しないと落ちてしまう。落ちた先に別の道があることも……。

▲4つある風穴の左右両端を青い石で塞ぐと流れていた音が綺麗な音階に。脱出して長老のところへ戻ろう。

湖から神殿現わる!?

北の湖 ――――青竜の神殿
青竜の兜入手

青竜の神殿が沈んでいるという村外れの湖。神殿は愛し合うふたりの歌声で呼ぶらしい。ミアとナッシュ、ジェシカとキリーが試すが、反応しない。ルーナを思いながらアレスがオカリナを吹くと、ガレオンのもとにいるルーナもそれを感じて歌い、神殿が現われる。

神殿を進み青竜の間にたどり着くと、目覚めた青竜が白竜・赤竜に会ったことでアレスを認め、小部屋にあるドラゴンマスターの証、青竜の兜を譲るという。兜を取りにいったアレスたちの耳に、青竜の間から激しい爆発音が。急いで戻った彼らの前にフェイシアが立っており、これ以上進むと命の保証はしないと忠告。青竜はすでに殺されたあとだった。青竜の魂は、アルテナを守れといって消える。残った黒竜の安否を気づかいながら、次の旅立ちのため村へ戻る。

◀湖に神殿の入り口。アイテムを買いそろえ突入だ!

▶階段で罠を張る強敵アクアエレム。正解はどれだ?

◀回復アイテムや、強い装備が隠された宝箱もある。

アレスのオカリナで…
◀ルーナが反応して歌うのを、ガレオンが不気味に黙認。彼女の覚醒のためらしいが……。

のんきな青竜
▶虹のように輝く美しさと、気のいい性格を持つ青竜。親しみやすく、ナルも嬉しそうだ。

小部屋で……
▶青竜に言われ、枝分かれした小部屋に青竜の兜を取りにいったアレスたち。兜を入手した一瞬のスキに敵の魔手が伸びる!

青竜の兜入手!!
突然青竜の間から爆発音が!?

青竜の間

フェイシア登場!!
▶青竜をその手にかけながら、アレスに忠告するフェイシア。

青竜の魂
◀さっきまでののんきな口調が影をひそめ、苦しみつつアレスにあとを託す青竜。ナルも怒りに震える。

タムルーの山道 ――――タムルー
ゼノビアの襲撃

リトンの長老から黒竜は東にいると聞き、タムルーに向かう一行。途中の山道でゼノビアに襲われ、ボーン&ダークソーサラーと戦闘。二度までは撃退するが、敵の数も増え絶体絶命に。と、突然強力な矢が魔物を撃退。それを見たゼノビアは撤退するが、助けてくれた男女も馬で去ってしまう。タムルーに到着するとレイク登場。

ゼノビア登場
◀剣魔法を使えばそれほど強敵でもないが、山道でMPを使い切っていると苦戦する。

彼らはだれ?
◀遠くの崖から矢でアレスたちを救ってくれた、馬に乗った男女。ゼノビアが退却したのを見て去っていってしまう。

タムルーに到着
▶レイクが辺境に行くための情報を持って待っている。

マイトの塔
ふたりだけの冒険

ガレオンの城がある魔族の辺境へは、飛行船がないと行けない。が、飛行船をつくってくれそうな耳長族のマイトは変わり者で人嫌い。マイトの知り合いのレイクはアレスだけを連れていき説得すると言う。レイクとふたりでマイトの塔へ向かい、最上階へ。マイトに会うと飛行船製作を引き受けてくれ、その間に黒竜に会ってこいと言われる。

◀土星→星→太陽→月の順に扉を抜けるとエレベーターのある所へ。

▶敵も出るがレイクは本当に強い。ほとんどの敵は一撃必殺。

タムルー――迷いの森
テムジン登場

タムルーの酒場でキリーたちと合流し、外へ。広場で殺されようとしている偽薬売りの男を救うが、責めていたふたりは山道で救ってくれた恩人、草原の民テムジンとピリアだった。テムジンはアレスに1対1の決闘を申し込む。決闘に勝つと竜の首飾りをくれるが、レリーフの竜は黒竜。慌ててテムジンたちを追いかけ迷いの森へ。出口がわからずひと晩明かすと草原の民につかまるが、竜の首飾りを見た彼らは村に案内してくれる。

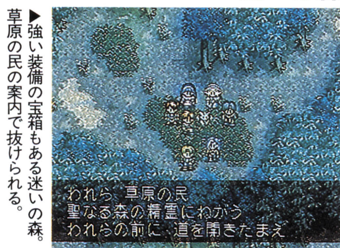


◀アレスも嘘つきの仲間かと疑い、決闘を申し込む。1対1の戦闘だ。

▶遠くから強力な矢を射るテムジン。攻撃力をアップし剣舞で応戦しよう。

テムジンVSアレス

迷いの森



▶強い装備の宝箱もある迷いの森。草原の民の案内で抜けられる。

パオ
ジェシカとミア、倒れる

病人が続出して沈んでいる草原の村パオ。原因は闇の歌姫の呪歌らしい。族長のテムジンのテントを訪ねるが、ジェシカとミアが村人と同じ病気で倒れる。闇の歌姫の居所を調査して帰ってきたテムジンの恋人ピリアも倒れ、怒ったテムジンは歌姫のいる黒竜の砦へ。

ピリアにテムジンを守ってと頼まれ、村の長老に黒竜の砦へ入る許可をもらったアレスとキリーとナッシュは、テムジンを追って黒竜の砦へ続く東のほこらに向かう。

テムジンのテント



▶あのテムジンは族長だった。好意を持って迎えられたが、ミアとジェシカ、そしてピリアまで歌姫の呪歌で倒れてしまう。

長老の依頼



◀血気盛んな族長の行動を心配した長老は草原の民の掟を破り、アレスたちに黒竜の砦でテムジンを救ってほしいと頼む。

東のほこらへ



▶敵も出ず宝箱もない通路。ここを抜けると、黒竜の砦に。

黒竜の砦
闇の歌姫の正体は?

巨大な古木が迷路を形づくる草原の民の聖地、黒竜の砦。途中アレスたちは、テムジンに追いついて合流する。弓矢を操る強力な仲間を得、4人パーティで闇の歌姫と黒竜を探して砦を上っていく。

黒竜の間に続く直前の階段で、突然黒竜の魂登場。黒竜の肉体ははは闇の歌姫に支配され、すでに敵の手に渡っているらしい。アレスに肉体を滅ぼしてくれと頼む黒竜。最後のドラゴンマスターの装備・黒竜の鎧をくれるが、試練を乗り越えていないアレスは、まだドラゴンマスターにはなれない。最後の試練は正義。正義の心を持つなら、やがて鎧が輝き本当のドラゴンマスターになれるという。

黒竜の間に入った一行の前に、黒竜の肉体と呪歌を歌う闇の歌姫が。歌姫に飛びかかろうとするテムジンを止めるアレス。なんと闇の歌姫はルーナだった! ガレオンに操られ、呪歌を歌い続けるルーナ。黒竜の肉体が襲いかかってくるが、呪歌の効果で戦えない。

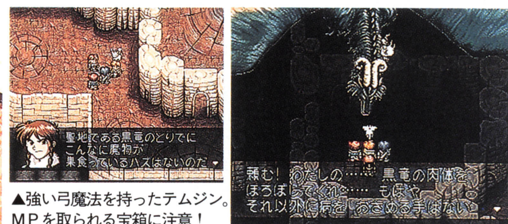
ルーナの魔法を解くためアレスがオカリナを吹くと、ルーナは一瞬正気を取り戻す。アレスを呼ぶルーナに反応し、輝き出す黒竜の鎧。ついにアレスはドラゴンマスターに! 再度黒竜の肉体との戦闘になるが、呪歌が消え、ドラゴンマスターとなったアレスとその仲間は、協力して肉体を滅ぼす。

戦闘が終わりルーナのところに駆け寄ろうとするアレス。が、ガレオンが再び彼女に魔法をかけ、よみがえらせた黒竜に乗って去る。

3人パーティ



▶ジェシカがいないので、回復にひと苦労。回復アイテムをたくさん持っていこう。



▲強い弓魔法を持ったテムジン。MPを取られる宝箱に注意!

黒竜の鎧入手!!

◀魂だけになってアレスを迎える黒竜。黒竜の鎧を装備しないと、黒竜の間には入れない。



黒竜の間

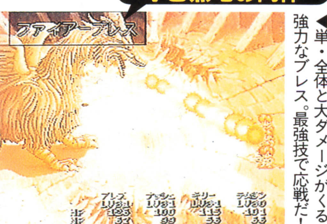


◀虚ろな表情で呪歌を歌うルーナ。ピリアの敵を討つため飛び掛かろうとしたテムジンだったが、アレスの話を聞き、なんとか思い止まる。彼女を闇の歌姫に仕立てたのは、やはりガレオンだ!

ガレオン登場!! 闇の歌姫はルーナだった!!

VS黒竜の肉体

◀やはりアレスは正義の心を持っていた。鎧が輝き……そして。



◀単・全体と大ダメージがくる強力なブレス。最強技で応戦だ!

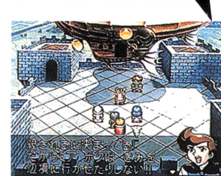
アレス、ついにドラゴンマスターに!!

マイトの塔――リッツア
ナッシュの裏切り

マイトの研究所で夜を明かすと飛行船完成。が、旅立ち直前に怖じけづいたナッシュがエンジンを破壊。裏切ったナッシュはすでにガレオンには連絡済みと言い、迎えにきたロウイスと共に消える。

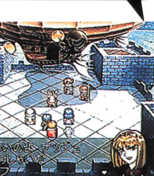
飛行船の修理時間短縮のためリッツアの泥棒市場で気球のエンジンを手に入れ、再びマイトの研究所へ。マイトにエンジンを渡すと飛行船を修理してくれる。やっと辺境へ旅立つが、ナッシュの裏切りはみんなの胸に重くのしかかる。

エンジンが…



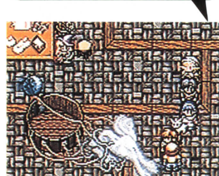
▲勝ち目のない戦いに、ミアを巻き込みたくなかったナッシュ。

ロウイス



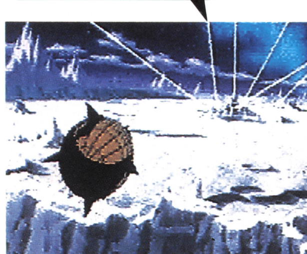
▲人の心を操るロウイス。この裏切りは、彼女の影響だろうか?

リッツアで



▲リラが戻り感謝する酒場の親父の口利きで、エンジン入手。

辺境へ出発



▲4人での旅立ちになってしまったが、戦いへの決心を新たにするアレスたち。アルテナの恵みの届かぬ魔族の地・辺境へ飛んでいく。

ドラゴンマスターとなったアレス。いよいよ魔族の地"辺境"へと降り立つ!!

タロン鉱山
魔法結界への侵入

飛行船で巨大なクレーター内にある砦を目指すが、空中に魔法結界が張ってあって侵入できない。結界外にある町のような所に降り立つと、魔族の鉱山タロン鉱山だった。鉱山は結界内に続いているようなので、鉱夫に化けて地中をから潜入することに。途中落盤事故から魔族を助けるが、陰からフェイシアがそれを見ている。

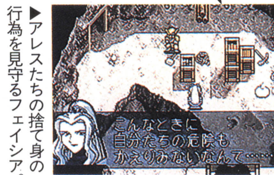
最深部の鉱夫の墓地で、ゼノビアの襲撃。魔法封じで攻撃するブラックランプとの戦闘になる。

落盤事故



▶魔族の鉱夫が崩れた岩の下敷きに。助ける一行。

フェイシアが……



▶アレスたちの捨て身の行為を見守るフェイシア。



▲ミアとジェシカを人質にとられるが、キリーの機転で救出。

ゼノビア登場



VSブラックランプ

▶霧玉で魔法を封じ、眼光で全員に大ダメージを与えてくる。

ガディン
フェイシアの本心

鉱山の横にある村ガディン。アルテナの像に驚いていると助けた魔族が登場するが、実はファイシアだった。魔族たちは世界から追放したアルテナを憎んでいるが、同時にその魔法力に頼らないと生きられない。彼女は共存の方法を求めているようだ。

◀魔族たちは冬眠していて村という感じはせず、店もない。



▶彼女を信じると、ルイドへ入る方法を教えてくれる。

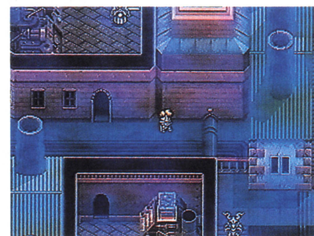
合い言葉は「緑の大地」

魔族の砦 ルイド
ナッシュとのバトル。そして……

フェイシアに教えてもらった魔族専用の入り口から、合い言葉で侵入したアレスたち。広い砦内を敵を倒しながら奥へと進んでいくと、研究所のようなところへ。

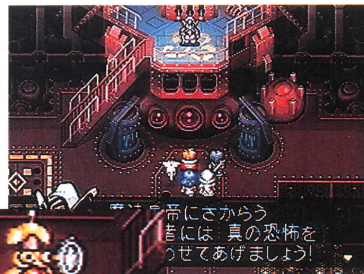
足を止めたアレスたちの前に魔族の研究者バネタンが登場し、彼が開発した魔道機動兵器をけしかける。現われたのは魔法の鎧を着たナッシュだった。強力になった雷の魔法でミア以外をマヒさせるナッシュ。怒ったミアは平手打ちして諭す。ミアの心を知ったナッシュは心を入れ替えるが、ナッシュの意思とは無関係に鎧が動き出し、ロボットナッシュとの戦いに。

戦闘に勝つとナッシュは再び仲間に入るが、バネタンは奥の機動室へ。何か大変なものが始動してしまうらしい。あとを追うアレスたちの前にガレオン登場。ガレオンの城とは魔法力でつくられた巨大要塞・機械城だった。ルイドを破壊し、ついに機械城が動き出す！



▲ガレオンの邪魔をする人間を排除すべく、魔道兵器をけしかける。

バネタン研究所



ロボットナッシュ登場!!

◀魔法力をアップする鎧をきて得意そうなナッシュ。だが、デザインセンスはイマイチだ。

VSロボットナッシュ

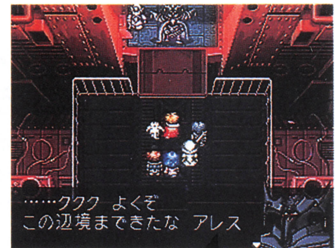


◀ナッシュの通常魔法と共に、強力な雷魔法を使う。



▲方法は間違ったがミアの無事を願ったのも事実。みんなナッシュを許す。が、この戦闘は機械城始動までの時間稼ぎ！

起動室



ガレオンが!!

▲起動室にはガレオンも。城の完成に満足げな笑いを漏らす。魔族の鉱夫たちが苦しみつつ掘り出した鉄は、機械城の材料だった！

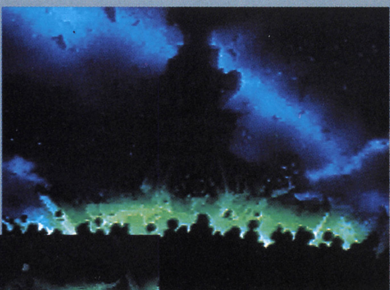


▶アレスの叫びも空しく通路が割れ、ガレオンとバネタンを乗せた機械城が、ルイドを破壊して動き出す。





魔族が命をかけてつくった砦ルイドを破壊し動き出す巨大要塞。このまま人間界を目指すのだろうか？ 果たしてガレオンの本当の目的は？ そして連れ去られたままのルーナは……!? 次号・ルナ攻略第5弾を待て！



巨大な敵の"機械城"ついに始動!! アレスたちはこの要塞を止めることができるだろうか!?

情報満載!!

まだまだ『サクラ』は終わらない

Sakura Wars サクラ大戦™



見づらいイベント一挙公開&嘆願書企画特集!

『サクラ大戦』発売から2カ月が過ぎ、季節は冬へと移り変わろうとしている。しかし、まだまだ『サクラ』熱の冷める気配はない。今回は発見しづらいイベントの紹介と嘆願書企画の拡張版だ！

●ドラマティックアドベンチャー ●全年齢推奨
●セガ ●発売中
●定価¥6,800(特別限定版¥8,800)
●バックアップメモリー90

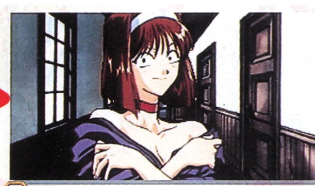
見るのが難しい隠し(?)イベントを見る方法を教えましょう!

もう『サクラ大戦』は飽きるほどやった、という人も多いかもしれない。だが、このゲームにはある手順を踏まないと見られない、数多くのイベントが眠っているのだ。ここに挙げたほかにも、例えば第5話でカンナやすみれがヘビやクモに咬まれたとき、6部屋移動すると大神が彼女らを慰めるというイベントが発生する。さらには以前紹介した、第2話でさくらにつねられたあと機嫌をとっておかないと戦闘中にLIPSが発生する、なんてのもある。

さくら、大神の部屋に入る（第一話「帝都・花の華撃団」より）



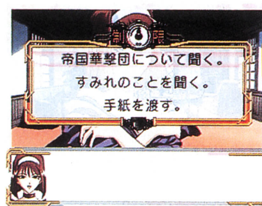




米田の部屋で「歌劇団」の額縁を見てガックリする大神。そこへさくらが現われるが、ここでのLIPSで時間切れを待つ。その後、大神が部屋へ誘うとさくらとの会話が可能。最後には信頼度によってだれかが現われるのだ。

すみれの着替え中に部屋に入る!?（第一話「帝都・花の華撃団」より）

▼まずはすみれ宛の手紙を預かり、サロンで会話。ただし手紙は渡さない。



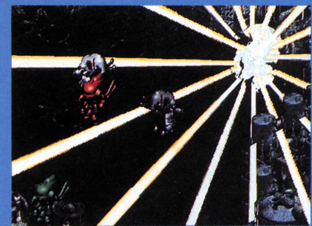


▲▶すみれの質問に「すみれ」か「時間切れ」で答え、その後彼女の部屋へ。ただしここですみれは着替え中。ドアを開ければ……！



シミュレーションパートでも!!

第三話



◀第三話の戦闘で信頼度の上がりきった状態でマリアに蒼き刹那を倒させると、普通にクリアするより信頼度の上昇値が大きい。

第一話



▲夜の見まわりの際、さくらの部屋の前で終わるようにして「部屋まで送る」を選択するとこんな会話が。

第二話



▲舞台修理でさくらにつねられたあと、彼女の部屋へ謝りに行く。カーソルで部屋の絵やベッドを見ると……。

第二話



▲まずは「舞台修理をしない」を選択して、夜の見まわり。そこで舞台へ行かないと、大神の部屋の前にあやめが。

▲ここでもさくらが現われるがふだんとはメッセージが違う。しかもここでのさくらはしゃべるのだ。

第三話



▲第三話冒頭のフリー移動モードになったら米田の部屋へ行ってみよう。写真のような事柄が話せるのだ。

『サクラ大戦　帝撃歌謡全集』発売!!

12月18日発売

オープニング「檄！帝国華撃団」はシングルカットも!!

『サクラ大戦』の魅力のひとつである音楽。この"音楽"は根底にミュージカルを持つ『サクラ大戦』の重要な要素とも言える。そしてこのたび、その音楽がCDとしてリリースされることになった。このCDはオープニングテーマをはじめとした歌謡曲集。もちろん全曲田中公平氏作曲、広井王子氏作詞、その名も『サクラ大戦　帝撃歌謡全集』。内容は右の表のとおり。各キャラクターをイメージした曲にオープニング「檄！帝国華撃団」、エンディング「花咲く乙女」を含む全11曲という構成だ。キャラクターイメージ曲はエンディングなどでもちょっとだけ聴くことができるが、フルコーラスで聴きたい人はぜひこのCDを手に入れよう。なお、「檄・帝国華撃団」はシングルカットされるのでこっちも注目！

帝撃歌謡全集　歌曲リスト

1. 檄！帝国華撃団　歌：真宮寺さくら＆帝国歌劇団
2. さくら　歌：真宮寺さくら
3. エチュード　歌：アイリス
4. なやましマンボ　歌：神崎すみれ
5. オンリー・マン　歌：タチバナ・マリア
6. 東京的休日　歌：李　紅蘭
7. 灼熱ブギ　歌：桐島カンナ
8. 夜のサンバ　歌：藤枝あやめ
9. 愛はダイヤ　歌：神崎すみれ＆桐島カンナ
10. 愛ゆえに　歌：タチバナ・マリア＆真宮寺さくら
11. 花咲く乙女　歌：帝国歌劇団



このジャケットが目印！

桜色を基調として構成されたジャケット。特にシングルのほうはゲーム中における各キャラとのデートシーンなど、非常に印象的な名場面が使用されている。これはもう手に入れるしかない!?

まだまだ続く

『サクラ大戦』続編希望嘆願書企画！

ボクの熱意を聞いてくれ!!

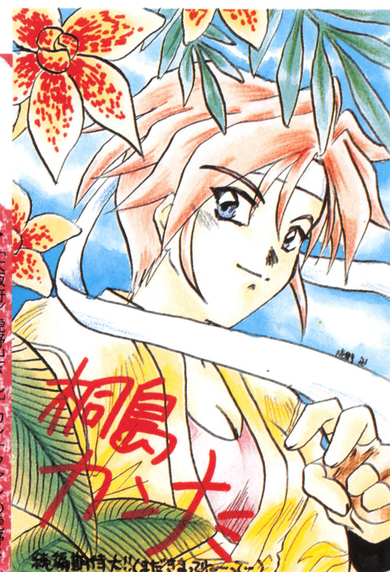
大反響ありがとう中間報告！太正桜に熱意の嵐っ!!

11月某日。編集部に大量の投稿が届けられた。言わずと知れた嘆願書だ。机の上に広げられたそれらからは『サクラ』への"熱意"が確かに感じられた。今回特に目立ったのは、さくらの"ゴム版画"をつくってきてくれた神戸市の木村弘之さん。このコーナーの地に敷いてあるイラスト、実は彼の版画なのだ。しかも大事な原版まで送ってきてくれて……。「セガを信じよう」という言葉は『サクラ』ファンの希望の光となるんじゃないかな。また、続編制作希望の嘆願書のほかにも、次回作へのいろいろなアイデアを送ってきてくれた人も多い。神奈川県の志沢宏一さんの光武合体のアイデアは面白いかも。志沢さんの考えてくれた当コーナーのキャッチフレーズ、「太正桜に熱意の嵐！」はシンプルでいい。早速使わせていただきました。多謝！　それにしても次回作でも帝国華撃団全員の登場を希望する人が多かった。総入れ替え希望って意見も多かったけど、やっぱりあのキャラクターたちへ"もう一度逢いたい"と思ってる人がほとんどみたいだ。さくらたちを使った次回作の企画書を送ってくれた人もけっこういるのでビックリ。「本体と一緒に買いました」という手紙も多く、改めて『サクラ』のパワーを思い知った。

さてさて、次回はいよいよこの大量の嘆願書を持ってレッドカンパニー＆セガに突撃する予定。11月末日くらいまでに編集部に届いた"熱意"は全部持参するのでどうぞお楽しみに！



▲みんなの熱意、ちゃんと届いてます！　これはほんの一部。



▶［大阪府／虎野卍さん］カンナファンの虎野さん、熱意のこもったイラストありがと！　確かにカンナがメインのアニメーションってほとんどないね……。



◀［鳥取県／倉持拓嗣さん］もしかして毎日投稿してくれた……？　全部日付がずれているってことはそうだよね。その熱意もちゃんと伝えるから任せて！



◀［静岡県／近藤真理子さん］おおっ。元気のいいカンナだ！　なんかカンナファン多いですね。子供になった花組って……可愛いかも。（笑）

ついにプレゼントゲット！これがキミの手に!?



▲団員名簿はプレゼント希望も多かった超レアアイテム！　これらの品物を抽選でそれぞれ10名にプレゼント。

送り先はこちら！

〒102　東京都千代田区五番町6－2
㈱ソニー・マガジンズ　ハイパーサターン編集部
「サクラ大戦嘆願書・ボクの熱意を聞いてくれ」係まで！



戦い続けるからこそ、戦士は戦士でいられる

NECRONOMICON
デジタルピンボール ネクロノミコン

開発メーカー KAZe 特別インタビュー

●デジタルピンボール
●KAZe ●発売中
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

「デジタルピンボール」というカテゴリーを提案し、こだわり続けるゲームメーカー、カゼ。同社代表取締役・プロデューサーの河副氏と開発チームの小栗氏に、彼らのゲームへの、ピンボールへの想いを聞く。

このジャンルでのトップシェアとユーザーの信頼を手に入れたい

――なぜカゼさんは「デジタルピンボールの会社」としてスタートされたんですか？

河副「まず最初に、設立時のメンバーが全員ピンボールを愛している、ということがあります。やりたいこと、チャレンジしたいことはたくさんあるんです。ただ、ひとつ会社としてのベースになるカラーとか、基盤をしっかりつくっていきたいなと思いまして」

――ピンボールに限らず、ですね。

河副「ええ。そうです。ただ、ひとつの柱としてこれをずっと継続的につくっていく、というのは決めています。ピンボールっていうのは、ゲーム専用機のマーケットの中では隙間の商品でしかありません。でも、これからゲーム専用機と PC（パソコン）のマーケットとのボーダーがファジイになってきたときに、専用機のマーケットでメインでやっていけたものが PC のマーケットでやっていけるのかと考えたら、大きな『ハテナ』マークが見えるんです。その中で、PC も含めた世界で『デジタルピンボール』のトップシェア、トップブランドになり続けることを考えています。製作会社やメーカーが激しい形で淘汰されたとき、『デジタルピンボールっていったらあそこしかない』『信頼できる』って言ってもらえるポジションをつくっていきたいんです。その淘汰が終わったところで、今度はカゼがデジタルピンボール以外のものをつくったらどうなるのか。そこでユーザーさんの信頼をしっかり勝ち得ていれば、会社はより大きく発展できると思うんです」

――では最初にピンボールを扱おうと考えたのは、単に好きだったから、ということとは違うんですね。

河副「ひとつは戦略。もうひとつは、ビデオゲームの世界でのピンボールに対して『これはピンボールじゃない』と感じる部分が強かったからです。ピンボール自体が不当に低く評価されている。でも MAC のピンボールゲームは、MAC 用のソフトの中でもかなり売れているというデータを見たときに疑問を覚えまして。なぜピンボールなんかがそんなに売れるのかと思ったんですよ。いろいろ調べて研究した結果、これはもっといいものがつくれるはずだ、という結論になりまして、16ビットでデジタルピンボールの前身となるものを2作、つくったんです。そのあとサターンでの開発依頼があって、デジタルピンボールは面白いんだ、ビデオゲームのピンボールがつまらないんじゃなくて、ビデオゲームのピンボールにはつまらないものしかなかったんだということをわかってもらおうと思ったんです」



▲株式会社 KAZe、代表取締役・プロデューサー河副純一郎氏。インタビューの中ではマーケティング的な話題が多かったが、ピンボールはやはり好き。ピンボールとのつきあいも長い。

遊びの歴史に耐えられるというピンボールの魅力はどこにあるのか

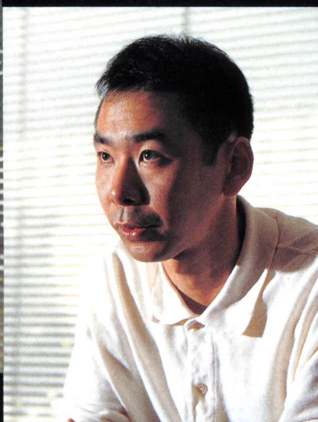
――ピンボールが一般のユーザーに受け入れられるのはなぜだと思いますか？

河副「人類の歴史において遊びって星の数ほど出てきてますよね。そのほとんどが消えているわけです。そしてピンボールの歴史も長い。この極めてシンプルなシステムは、ごまかしようがないわけです。それ自体に遊びとしての強さがなかったら、歴史の中でとうに消えていると思うんです。その強さ、本物の遊びの原点があったからこそ、時代に耐えてこられたんだと思うんです。それを現代のテクノロジーに置き換えて進化させるっていうことは、一般の人たちをも充分引きつけるだけの魅力があると思うんです。さらに『ラストグラディエーターズ』のオンラインマニュアルによって、ピンボールのルールを知る人が増えた。遊びながら確認するうちに、ルールがわかってしまった。みなさんに『ピンボールはもっと面白いんだ』ということを理解してもらえた意味は大きいと思います」

小栗「ピンボールの深さっていうのは、インターフェイスに直接関係してます。ピンボールっていうのは上からボールが重力で落ちてくるゲームで、それにプレイヤーが介入する方法はフリッパー操作だけなんです。ボタンとしては2コ。基本的にはそれだけです。ほかのゲームを見てみると、操作はアクションと1対1になってる。ところがピンボールには『フリッパーを動かす機能』としてのボタンしかないんです。だからおのずとゲーム性はフリッパーを動かすという行動ではなく、そのボールをどうやってコントロールするかっていう部分にかかってくるんです。ゲームとして、やり込まなければ理解を深められないのは、いわばピンボールの宿命なんですね。最近のピンボールはルールが複雑で、一見の客を拒むようなシステムになってます。ところが、そこに我々はコンシューマー性の強さを見てまして、デジタルピンボールっていうのをつくったんです。買ってくれたユーザーさんも、バタバタ触っている間にわかってくると思うんです。ルールをだんだん理解して、ピンボールは面白いとわかってくれればいいんです。それでピンボールのファンが増えてくれたっていうのが嬉しいですね」

チャレンジしたいことはたくさんあるんです。





software company

KAZe Co., Ltd.

◀今回お話しいただいた河副氏と小栗氏。ピンボールに対する熱い情熱を持つふたりだが、開発現場ではかたやプロデューサー、かたやディレクター。スタンスのはっきりと分かれた両氏のコメントに、ふたりの深い理解と固い信頼関係を感じられた。常に最高のものをというスタッフの気持ちと、彼らのつくるものなら自信を持って売りたい、という気持ちの表れだろう。

体験版

カゼは、少しでも多くの人にデジタルピンボールの楽しさを伝えるために、無料で「体験版」を配布した。前作『ラストグラディエーターズ』に続き、『ネクロノミコン』でもそれは行なわれる。「ソフトの値段を下げればいいというものではない。これは作品を認めてもらうための企業努力である」と河副社長は言う。





ピンボールは面白いとわかってくれればいい。

ピンボールの魅力と、それを電子の世界に移していくカゼの役割とは?

──ピンボールの魅力はズバリなんですか?

小栗「やはり本当にシンプルなところですね。にもかかわらず、ルールによってその台の個性を出していく面白さ。それから、ルールを理解していく過程の面白さ。世界観。ピンボールの機械の中にある、ひとつひとつのパーツは何かの「見立て」になってるんですよね。そういったものは軽くプレイするだけではわかりませんが、マニュアルとかを見ながら理解していくと、ルールとの関連も見えてくるんです。するとまた面白くなる。そういったシンプルさと複雑さがうまく混じっているところが好きですね」

河副「プロデューサーとしての視点でいいますと、非常に大きな市場性に魅力を感じています。デジタルピンボールの可能性の大きさにも魅力がありますね。これは、突貫でノウハウを蓄えていいものをつくる、そういうことができない世界なんです。つくっては捨て、つくっては捨てを繰り返してできるものなんです」

──デジタルにこだわる理由はどこにありますか?

河副「ピンボールの歴史をマーケティングで見ていくと、綺麗な波線を描いているんです。これは人気の波で、新しい仕様とか、ギミックが生まれると上がるんです。それが珍しくなくなって、しばらく何もないと次第に落ちていくんです。今はまさに谷底で、次に上がるとしたらそれはおそらく、フルデジタルのものじゃないかと思うんです。メンテナンスもいらず、新しい台は基板の差し替えで可能になる。うちも元はアナログピンボールのシミュレーションというところからスタートしていますが、デジタルであるが故の進化をしなければならない。『ネクロノミコン』ではあえて急激に変化をさせこそしませんでしたが、確実に進化は遂げています」

小栗「確かに今回、ちょっと出し惜しみしている部分もあります。1年ほどの時間をかけてスペックを見直しまして、それはボールの計算とかそういう部分だけじゃなく、ゲームシステムのポテンシャルを大幅に上げているんです。例えば今回実現させた、フィールドの幅を横に広げるとか、マルチボールも最大12個までは可能になっているとか。でも、前作のユーザーさんは『ラストグラディエーターズ』のスペックを楽しんでくれたんだと思います。今回ちょっと変えてみましたけど、どうでしょう? という気持ちでこうしたんです。

──今後の希望、展望などをお聞かせください。

河副「非常に生意気な言い方ですが、デジタルピンボールっていう市場、それ自身が今まで存在しなかったと考えています。ですから、我々はデジタルピンボールというものを提案し、その市場を育てていくというスタンスに立っているんです。まさしくこれから始まるわけですし、時間もかかります。うちにとっても、すべてがチャレンジになりますね」

小栗「私は次回のテーマをどうしようかとか、そんなことを考えていますが(笑)。私はボールシミュレーションの部分を主に担当しているので、そこについては他社さんとは技術的にも一線を画したものをと思っています」

▲開発内部ではディレクターを勤める小栗真一氏。デジタルピンボールの心臓部、ボールシミュレーションやテーブル設計などの研究開発を主に受け持つ。ピンボール暦は相当なもの。

KAZeのデジタルピンボール、待望の第2弾『ネクロノミコン』

実に1年半という時間をかけて完成した、カゼのデジタルピンボール第2弾『ネクロノミコン』。前作以上にパワーアップしたシステム、ビジュアル、サウンドには、ピンボールマニアも舌を巻く。今回はストーリー性を重視したゲームモードもあり、ゲームとしてもピンボールとしても前作以上に味わい深いものとなっている。フィールドの拡張、サードフリッパーの設置、アニメーション等々、システム的にも大きく進化。間違っても前作のマイナーチェンジなどではないと断言しよう。



▶上下ふたつの階層に分かれた「ドリームランズ」台。新しい試みが満載だ。



撮影●山﨑友也

SHINING the HOLY ARK

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

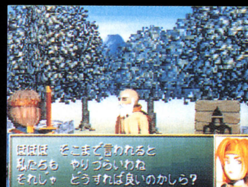
発売迫る！ サターン3DRPGの旗手！

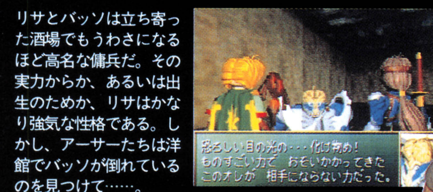
●3DRPG
●ソニック
●定価¥5,800
●全年齢推奨
●12月20日発売
●バックアップメモリー対応

プロローグ部分の紹介に加え、高橋社長にインタビュー！

完成も間近の『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』。プレイする日が待ち遠しい方も多いことだろう。今月は新キャラクターからインタビューまで掲載！







リサとバッソは立ち寄った酒場でもうわさになるほど高名な傭兵だ。その実力からか、あるいは出生のためか、リサはかなり強気な性格である。しかし、アーサーたちは洋館でバッソが倒れているのを見つけて……。

ドラゴン族さえ恐れるものとは？



◀酒場の前でのリサたちとの会話シーン。彼女たちはデザイア鉱山でローディと会う予定だったらしいのだが……。とにかくストーリー上、重要な人物ではある。

謎に満ちたリサの過去
それぞれの事情を抱えた登場人物

単純な"善対悪"の図式は存在しない『ホーリィアーク』の世界。そこに生きる人々は、それぞれが自分の置かれた状況の中で自分なりの論理にしたがって毎日を過ごしている。新たに発表されたリサとバッソも、その例に漏れるものではない。

女剣士のリサは、主人公であるアーサーと同じく、金で戦いを請け負う傭兵だ。しかし一説によると、実は領土争いで滅びた国の王女であるという。彼女が戦う真の理由は何か？ いずれにしろ、『ホーリィアーク』ではそれぞれの人物がそれぞれの事情を抱え、それぞれの論理にしたがって生きている。そしてその論理の葛藤が魅力的な物語を紡ぎ出すのだ。

バッソ

リサ

大陸中に名の知れ渡った傭兵のトップエリートふたり組。リサは領土争いで滅びた国の王女と噂されている。その真偽は定かではないが、腕のたつ剣士であることは確かで、気丈な表情が魅力的だ。バッソは屈強なドラゴン族の戦士で、彼がなぜリサと行動を共にするのか、その理由は謎に包まれている。エンリッチの権力者のひとりであるサバト賢者に傭われているようだが……。

※画面は開発中のものです

SHINING the HOLY ARK

Prologue

物語の導入部を紹介

ストーリー性を重視したRPGである『ホーリィアーク』では、ゲームの開始時にその目的が明示されるようなことはない。運命がアーサーたちを飲み込んでいく、意外性に満ちた導入部を紹介しよう。

傭兵たちの登場

主人公にはあらかじめアーサーという名前が用意されているが、プレイヤーが変更することも可能だ。名前を決定すると物語が始まる。

廃坑となったデザイア鉱山。その入り口でエンリッチの兵士たちが数人、何やら言葉を交わしている。お尋ね者となっていたローディという男が、この廃坑に逃げ込んだらしい。そこにローディ討伐の依頼を受けた傭兵たちが現われる。それがアーサーたち3人だ。しかし、兵士たちの話によると彼ら以外にもふたりの傭兵がこの場所へ向かっているらしい。





◀▼王宮には魔女派と反魔女派の派閥争いがあるようだ。アーサーたち3人は魔女派に傭われている傭兵である。

あの剣士はだれだ!?

魔法を使う傭兵として名を知られるフォルテとメロディ。彼らふたりが鉱山へ向かっていることはだれもが知っていたものの、剣士まで現われたことにエンリッチの兵士たちはざわめく。その剣士こそが物語の主人公であるアーサーだ。しかし王宮の権力争いがからみ、反魔女派は別の傭兵を鉱山に向かわせているようだ。



▲反魔女派が傭ったのはリサとバッソらしい。「フォルテたちより格が上」との兵士の発言にムッとするメロディ。

ローディを追って

結局のところ、王宮の権力争いなど傭兵たちにとってはさしたる問題ではない。自分たちが任務を達成し、報酬を受けることができればいいのだから。

アーサーたちとしては、ローディを追って廃坑へと侵入するしかない。兵士たちの案内に従い廃坑内を進むと、奥にはローディが待ち構えている。「われと運命を紡ぐものよ……」とローディは呼びかけるが、傭兵の人数が3人であることに気づく。それは反魔女派のサバト賢者に傭われた者ではないことを意味した。そしてローディは剣を抜く……。



▲▶兵士たちに案内されて廃坑の奥に進むとローディがいたが……。サバト賢者はリサとバッソにローディ討伐を依頼したのではないのだろうか? 謎に満ちた物語の始まりだ。

▶アーサーたちがサバト賢者に傭われた者ではないと知り、攻撃をしかけるローディ。この戦いがゲーム中最初の戦闘となる。



ローディ登場!

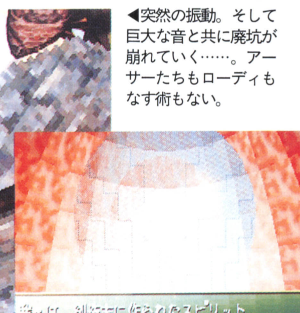
廃坑の崩壊

苦戦の末、ローディを倒すことができれば……。なんと、ちょうどそのとき廃坑を大きな振動が襲う。そしてそのまま廃坑は崩れ出し、ローディもアーサーたちも鉱山の深部へと落下していく。メロディは薄れていく意識のなかで、何かがフォルテの体に乗り移るところを目撃する。

アーサーが気づいたとき、彼らは天幕のなかのような、不思議な場所にいた。そしてスピリットと名のる奇妙な存在が彼に語りかける。その話によると、救命ボートの衝突が廃坑崩壊の原因らしい。



◀突然の振動。そして巨大な音と共に廃坑が崩れていく……。アーサーたちもローディもなす術もない。



▲スピリットと名のる奇妙な者たちが状況を説明する。彼らは何者なのだろう?

救命ボートとは?



廃坑を崩壊させた救命ボートの衝突。それは、オープニングで落とされた方舟から脱出したものだと思われるのだが……。

廃坑からの脱出

スピリットには、人間に乗り移る能力や、その体を癒す能力があるらしい。傷を負ったアーサー、メロディ、ローディの3人にスピリットが乗り移る。彼らは意識を取り戻すが、落下のショックでローディは記憶の一部を失っていた。

戦う目的を見失い、3人は一時的に行動を共にすることになる。まずは何者かに体を奪われ姿を消したフォルテを見つけ出し、廃坑から脱出しなければならない。そしてその後にアーサーたちを待ち受けるものは? 運命はすでに動き出している。



◀戦う目的を思い出すことのできないローディ。メロディの提案で、共に行動することになる。

冒険が始まる……

▶廃坑には様々な怪物が潜んでいる。その数は意外と多いのであらかじめ覚悟しておこう。





▶行く手を塞ぐ大きな岩。廃坑の岩盤が崩れたことにより、来た道を戻ることはできなくなってしまった。別の道を探さなければ……。

◀廃坑を脱出、そこには広大な世界が広がっている。冒険はこれから始まる!

やっぱり人間ってどこか、自分の体力と力で戦いたい、

ホーリィアーク

方舟の往く末を占う

INTERVIEW

㈱ソニック　**高橋宏之**

9年もの間、ゲームという世界における表現とエンタテインメントを追究してきた高橋宏之社長。『シャイニング』シリーズの最新作となるこの『ホーリィアーク』では何を目指したのか。3Dという新たな試みからゲーム独自の表現まで、熱く語っていただいた。このインタビューから『ホーリィアーク』の目指した場所、そしてたどり着く場所はおのずと明らかになるだろう。

冒険というものに対する僕らの考えそれが相当具現化できたと思う

――まず、『ホーリィアーク』の基本的なコンセプトからお話していただけますか？

「正直言って、ゲームの中で何をさせてくれるか、という部分がキーだと思うんですよね。例えば今、タクティカルバトルのひとつの原点は『シャイニングフォース』である、みたいなことを言われてもいますけども、『ファイヤーエンブレム』の初期のころと、『シャイニングフォース』というゲームが同じラインで見られているところがある。でも実はスタートラインが全然違うんですよ。何が違うかというと、『ファイヤーエンブレム』ってシミュレーションゲームなんですよ。シミュレーションゲームというのはマニアのゲームというか、ユーザー層の狭いところでつくられているゲームです。なんでかっていうと、ゲームのプレイ方法というのを最初に覚えないとできないゲームなんですね。僕が提唱したタクティカルバトルは何が違うかというと、とりあえずコントローラーを持った人間がすぐにプレイできる、一見シミュレーションのようなスタイルでもやってる感覚は僕が尊敬する堀井雄二さんの『ドラゴンクエスト』に近い、そういうものなんです。

こうしたプレイ感覚は、マニアのゲームではなくて、エンタテインメントとしてゲームを制作している人間としてはひとつの課題であると思いますね。

今回やっている3Dというのも、これまではけっこうマニアックな部分があったんです。RPGでは、最低30時間ぐらいはプレイしたいというプレイヤーの意志があるんですね。3Dになることでできてくる制約の中でそれを満足させるには、これまではダンジョンの中をさんざん歩いてもらうか、謎解きを難しくするか、ということになってしまっていた。

でも、RPGってエンタテインメントであるべきだと思うんですね。それには場面転換があって、刺激を絶えず与えてくれないと長時間は耐えられない。そういう意味で3Dは難しいんです。それらをクリアしたもの、ということがひとつのコンセプトです。

例えばダンジョンというものがあったとして、ぽっかり洞穴はできるかもしれない。でも洞穴の情景は今まではなかなか表現できていなかったりしますよね。例えば洞穴が真四角であったりする。人間が掘った洞穴であれば、角が切り取られているわけがない。また、人間が鉱山を行き来するのであれば、入り口とか出口というのは必ず目印がついているはずだと思ったんですよ。

そういう1個1個の、本来の世界だったら当たり前のようにやっていることを再現していることが、臨場感にもなっているし、ユーザーフレンドリーにもなっているはずです。変に迷わせないで、構造は複雑であっても、まっすぐ目的地に行くことができます。でも脇道に行かない限り得られないものもあります。それは冒険というのはそういうものじゃないかというのが僕らの考えだからであって、それが相当具現化できたとは思いますね」

――3Dを選択した最大の動機はなんでしょうか？

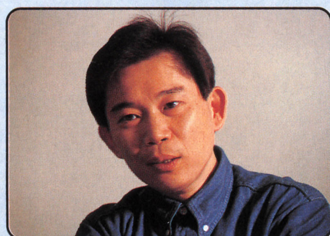
「ビジュアルのエンタテインメントにかかわったことのある立場として、3Dにはこだわりがあったんです。3Dゲームが登場したばかりのころはハードの機能も大したことがないわけで、今考えるとできなくて当然なんですけど、失望感ばかりがつのった。モンスターが出てくるのに、なんで突然現われたと表示されるのか、1匹しかいないのに何匹もいると表示されてしまうのか。そうでない3Dをつくりたい、ということがありましたね」

ゲームでも小説や映画に通用する作家としての表現力が問われてくる

――『ホーリィアーク』ではストーリー的な部分にもかなりこだわっているようですね。

「ユーザーテストもやってみたんですが、好評ですよ。ファーストインプレッションと、ゲームを終えたあとでの点数を決めていただいたんですが、得点が倍になっている。特にストーリーについては非常に高得点で、非常にうれしかったですね。

これまでのゲームというのはひらがなの世界だったんです。本来、漢字で表記しないとわからない単語というのはたくさんあると思うんですが、ひらがなだけしか使えないとなると、誤解を受けないために難しい言葉を避ける傾向があった。それで簡単な言葉を使うと幼稚だというレッテルをはられちゃうことがしばしばあったんですね。今回は出来るだけ漢字を使い、難しい単語はひらがなに直さずそのま



●撮影／藤田正弘

たかはし・ひろゆき／株式会社ソニック代表取締役社長。『ドラゴンクエスト』Ⅲ、Ⅳのプロデュースを経て、『シャイニング』シリーズなど、数々の作品を手掛ける。





という部分があると思うんです。

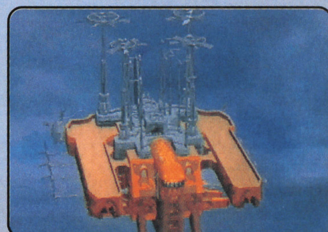
ま表記したのが、よかったと思います」
――それもサターンの利点ということですね。
「次世代機と言ってもいいですけどね。次世代機のメインのユーザー層は、高校生より上だということもあります。だから難しい言葉は辞書を引いてくれと（笑）。あるいは難しい単語があっても流れで読む。そうしながら単語というのは覚えていくものじゃないですか？　それと同じ感覚でゲームをプレイしてもいいんじゃないか、と思うんです。ユーザーテストの結果を見ても結局そういう表現が求められていたわけです。こうなってくると作家としての表現力も問われてきますね。ゲームの世界だけではなくて、小説、映画、アニメなどと比べて通用するものが必要ですね。今までのＲＰＧでは派手であることがステイタスになっていたんですけど、ストーリーも重視されるようになったと思います。これからはそういう方向に向かうんだな、って。
ダイナミズムと整合性、という考え方があると思うんです。整合性をとると線が細くなるから、ダイナミックな方向をとってつじつまは目をつぶる、というのが今までのゲームでは多かったんです。
僕はこれまでそういうことにものすごくこだわって、整合性を考えてきたんですけれど、今回はむしろダイナミズムを重要視してつくりましたね。整合性を考えるうえでの裏設定なんかもあるんですけれど、ダイナミズムを失わずにつくれたということでは、自分自身としてもストーリーづくりのうえで勉強になりましたね。そのぶん時間はかかってしまいましたけれど（笑）。今までよりもっとダイナミックなストーリー展開ができるような舞台設定をつくらないといきづまるな、という部分はあったんです」
――それが世界観を変更した理由でしょうか？
「卵が先か、鶏が先か、ということはあるんですけどね。新しいイラストレイターさんにお願いしたわけですから、大雑把なストーリーを見せて、それでできたキャラクターを見て、どういう方向性に進むかを決めよう、ということもありました。
彼もゲームが好き、というのと“自分はイラストレイターだ”という自負があったんでしょうね。だからだれもやったことのないものがやりたい、みたいな。彼はＢ級アクションものが好きなんですよ。Ｂ級アクションっぽいキャラクターを主人公に持ってきたらどうなる、みたいなものが浮かんだんだと思うんですけど、そういうのを落書きみたいな形で描いて、“これは使えないですけど、こんなのも描いたんですけど”というような話で持ってきたものが、僕は大いに気に入ったんですね。僕の中になかったものだった。そういう自分の中にないイメージとかアイデンティティがほしかった。自分の持っていなかったストーリーというのも、そういうところから始まるのかな、という気がしますしね」
――そのキャラクターが今の主人公というわけですね。ところで、世界観は変更されても、あえて剣と魔法の世界にこだわったのはなぜでしょう？
「僕が大好きなんですよ（笑）。ひとつには中学のころ『コナン』を読んだインパクトが強くて、ああいう世界で冒険したい、という渇望がどこかにあるんですよね。もうひとつはディズニーが好きなんです。まさしく剣と魔法とドラゴンの世界である『眠れる森の美女』がフェイバリットですね。
改めて古典的なＳＦを読んでみても、“これって剣と魔法の世界とどう違うの？”というような、ドラゴンは出てくるわ、未来の世界で宇宙まで行くのに剣で戦っているようなものがけっこうある。やっぱり人間ってどこか、自分の体力と力で戦いたい、という部分があると思うんですね。男のロマンの集大成のような気がするんですよ。もちろんＳＦも好きなんですけれど、とってつけたようなファンタジーではなくて、思い入れがあるのです」

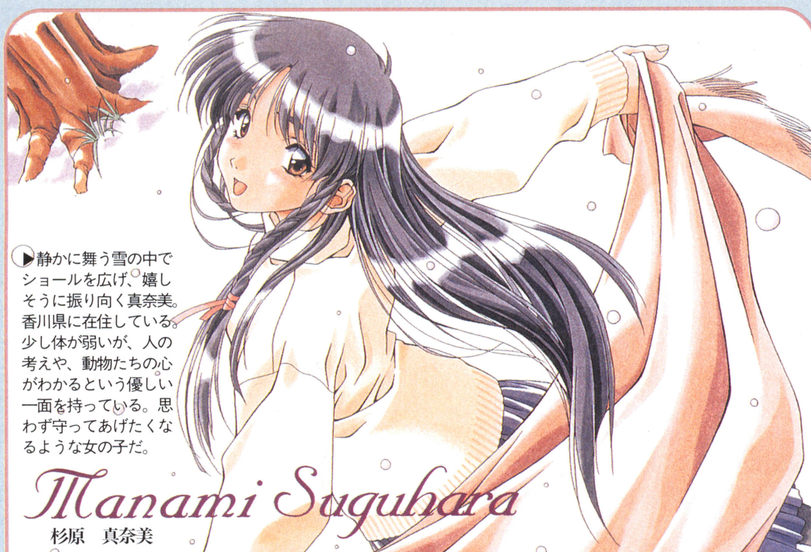
自分だけでは考えられない部分がスタッフの手によって埋められた

――ディズニー的というか、ちょっとコミカルっぽい敵キャラもいますよね。
「序盤はそうですね。ゲームが今まで培ってきた表現、ってあるじゃないですか？　ビジュアル的にはその進化型であってほしいと思ったんですね。僕らはこれまでこのゲーム業界を盛り上げてきた人間だという自負がある。僕らは僕らがつくってきた今までのビジュアルに価値があったと思っているんです。16×16ドットの中に“表現”っていうものはあったと思うし、まだまだ発展途上でありながら文化の芽生えってあったと思うんですね。それを損なわずに進化させてあげるということは今まで長くゲームをつくってきた人間としてのひとつの使命かなと思う。けっこうそれを捨てている人もいるじゃないですか。だから僕は、カプコンさんの格闘ゲームというのはすごく高く評価しているんですよ。それがわれわれの文化、表現力ですから。みんなが画一的になる必要なんて全然ないと思うんですね。どういうふうに評価されるかはわからないですけれどやっぱりわれわれがつくってきた表現というものを正統に進化させていく役目というのをどこか背負っている。
だからキャラクターもモンスターもあのような表現になって、“チビキャラ”が細かく表現されただけ、と思う方もいるかもしれないですけれど、あえてそれをやることがわれわれのこだわりなんです」
――ピクシーシステムというのはどのようにして思いついたのでしょうか？
「実はピクシーシステムは企画の初めからあったわけではないんです。戦闘をつくっていたプログラマーから“確かによくできている。街のグラフィックなんて本当にすごい。だけど、戦闘は今までのＲＰＧとどこが違うんですか”って言われたんです。
モンスターがリアルタイムで登場することがこのゲームの面白さなら、注意して見せるためのシステムが必要だということになったわけです。
初めは武器での迎撃を考えていたんですけど、方向属性とか、数が増えて効果が増えるという要素を入れたくて、考えているうちに、プランナーのひとりから“妖精はどうですか”というアイデアが出た。今までのゲームでは僕がひとりでやってきた部分が大きかったんですけど、今回はみんなに助けられた部分が大きくて。スタッフが育ってきたな、というのと同時に、キャラクターデザインからストーリーが変化したことも含めて、自分の考えられないテリトリーがだいぶ埋められたと思いますね」
――最後にひとつお聞きしたいのですが、オープニングで方舟が撃ち墜とされていますね。あれは実は再び飛びたつのではないかと予想しているのですが、どうなのでしょうか？
「最後の最後にはまたゲームにかかわってきます。それは確かですね」
――あとはプレイしてのお楽しみ、という……。
「そうですね。ぜひプレイしてほしいですね」

僕らはこれまでゲームが培ってきた表現を正統に進化させていく役割を背負っている





▶静かに舞う雪の中でショールを広げ、嬉しそうに振り向く真奈美。香川県に在住している。少し体が弱いが、人の考えや、動物たちの心がわかるという優しい一面を持っている。思わず守ってあげたくなるような女の子だ。

Manami Suguhara
杉原　真奈美



Akira Endoh
遠藤　晶

▲ふたりきりのクリスマス、ワイングラスを片手に主人公へと微笑みかける晶。長崎県在住のはっきりした性格が特徴だ。服装やスタイルにも敏感で、自分のセンスを大事にしている。彼女に対してあいまいな態度は禁物か。

NECインターチャネルが満を持して送り出す期待作『センチメンタルグラフティ』。タイトル発表から約半年が経過したが、現在も好調に開発が進んでいる。今回は、新たに発表されたイメージイラストより季節に合わせた12点を紹介だ。

Taeko Adachi
安達　妙子

◀青森県在住の家庭的な少女。さすがに雪国生まれの設定だけあって、スキーウェア姿もサマになっている感じだ。このシーンはスキーで転んでしまった主人公を助け起こしているのだろうか？ナチュラルで優しい笑顔がまぶしく光っている。

Sentimental Graffiti

Winter Seasons Collection

●恋愛シミュレーション　●全年齢推奨
●NEC インターチャネル　●発売日未定
●価格未定　●バックアップメモリー未定



▶スノーボードで華麗にジャンプを決める彼女は、福岡県在住のバンド少女。気が強く、意地っ張りな一面も持っている。'70〜'80年代のブリティッシュロックが好きだという設定。バンドでの担当はギターとボーカルだ。

Chie Matsuoka
松岡　千恵

「旅」と「せつなさ」がキーワードの恋愛SLG

美少女ゲームの老舗NECインターチャネルが、ユーザーに全く新しい恋愛シミュレーションを提供するというコンセプトで開発中なのが、この『センチメンタルグラフティ』だ。プロデューサーに『卒業』『誕生』など数々のヒット作を持つ、マーカス窪田氏を迎え、原画に甲斐智久氏を起用したことでも話題の作品。　ゲームの内容は、高校卒業を来年に控えた東京の少年を主人公とした恋愛シミュレーション。転校が多かった彼のもとに1通の謎の手紙が届くところからゲームはスタートする。過去に一緒に過ごした12人の少女たちとの様々な思い出を果たすため、全国を旅するというのが主人公の行動の中心。その中には少女たちとのイベント、旅費を稼ぐためのアルバイトなど様々な要素が盛り込まれ、ゲームを盛り上げるのだ。最終的には12人の中のひとりを選んで、ハッピーエンドを目指すことが目標だ。



Kaho Morii
森井　夏穂

▶登場する少女たちの中でもひときわ快活な夏穂。ハデなクラッカーの鳴らし方からわかるとおりお祭り好きな少女で、在住は大阪。周囲の期待を背負うほどのスプリンターでもある。彼女が陸上を始めたのには主人公との思い出が……。



You Nanase
七瀬　優

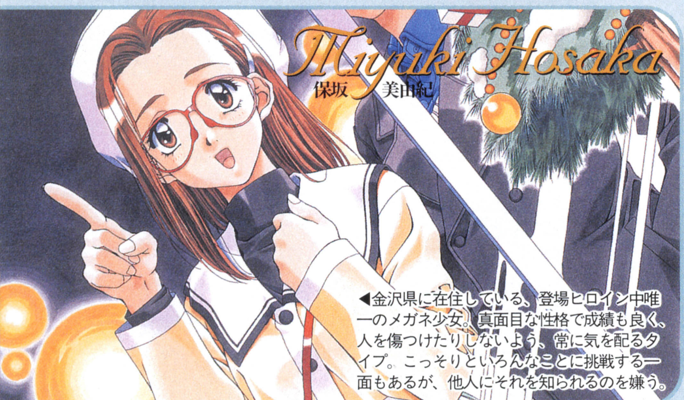
▶粉雪の舞散る夜空に赤いコートが映える彼女は、広島在住のミステリアスな少女だ。夜の散歩的なシチュエーションも良く似合っている。旅行好きで、彼女が実際に主人公の家を訪ねてくるイベントなども用意されているらしい。



▲登場するほかの少女たちに比べ少し幼い感じのするえみる。在住は宮城県仙台市で髪の飾りがチャームポイント。感情表現が豊かで、本人が「えみる語」と呼んでいる独特のイントネーションの言葉でしゃべるのが特徴。



▶12人の少女たちの中でも、主人公の住んでいる東京に最も近い横浜に在住。基本的にミーハーで、雑誌やテレビでチェックしたスポットに行ったりするのが好き。その行動力に振りまわされるプレイヤーも多いのでは？



◀金沢県に在住している、登場ヒロイン中唯一のメガネ少女。真面目な性格で成績も良く、人を傷つけたりしないよう、常に気を配るタイプ。こっそりといろんなことに挑戦する一面もあるが、他人にそれを知られるのを嫌う。



◀弓道が得意な京都在住の大和撫子。話し方やもの腰も優雅で、今どきのコギャルブームとは正反対の少女。子供のころのある体験から、密閉された空間を恐怖しているというのだが、それは主人公に何か関係があるのかも。

舞い降りる雪がふたりを優しく包む

開発は順調。ゲーム画面も来月には発表

現在の開発状況は、各キャラクターごとのシナリオもほぼ完成、システム面の検討も大詰めの状態となっている。発売半年前の今でもユーザーからの反応は上々で、開発のマーカスのスタッフたちもやる気十分だという。

編集部に送られてきているこれらのイラストは、あくまでもイメージでゲーム内では使用されないが、冬のイベント時では実際に彼女たちとスキーやクリスマスを楽しめる可能性も十分にある。

来年1月か2月頃にはいよいよCGによる画像も発表とのこと。システム面もなんらかの新しい情報があるはず。今後の動きに注目だ。



▶舞い降りる雪を手のひらで受ける彼女は、北海道札幌に住んでいる。若干ファザーコンプレックスの傾向があり、同年代の男の子と話すのは少し苦手だ。馬の世話が得意という一面があり、これは彼女の優しさを表わす証拠でもあるようだ。



▲スケートリンクでちょっとしたセクシーポーズを見せるのは、名古屋在住のるりか。陽気でカラッとした性格で、男女問わず友人が多い。ただ、自分のやりたいことが見つからず、これからの進路の決定に少し頭を悩ませているという。

Voice Challengerも決定目前!!

最終オーディションも開催目前！6人のヒロインの座はだれの手に？

12人のヒロイン中、半数の6人を演じる声優を一般公募から選ぶ「ボイスチャレンジャー」システムを取り入れているのも、『センチメンタルグラフティ』が話題となった原因のひとつ。

全国の声優を目指す少女にチャンスを与えたことでも評価されたこのシステムも10月末日で一般からの応募が締め切りとなり、11月末には各スタッフによる第1次選考も終了となる予定。

当初来年1月に予定されていた公開オーディションは残念ながら中止となってしまった。しかし、オーディションの日程に変更はなく、1月中旬には6人のボイスチャレンジャーたちが決定する模様。

ボイスチャレンジャーに提供されたヒロインたちは「安達妙子」「星野明日香」「保坂美由紀」「山本るりか」「七瀬優」「遠藤晶」の6人。合格したボイスチャレンジャーたちは、このヒロインたちをどのように演じてくれるのだろうか。ゲームの発売が待ち遠しい。

首なき者に名を与えよ
人の子の護り、平和の運び手
多彩にして無色なる者の
問いに答える
その者に剣を与えよ

●シミュレーションRPG ●全年齢推奨
●セガ ●12月27日発売予定
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

Terra Phantastica

話題のシミュレーションRPG『テラ ファンタスティカ』続報! 今回は第1章北方諸邦戦役から第2章夢魔のゲームの序盤まで、ストーリーに沿って紹介する。マイス大公国の未来はどうなる?

予言、魔法、そして魔物 重厚なソード&ソーサラーの世界

母の病死に相次ぐ父・大公の戦死で、幼くしてマイス大公の地位を継いだアレクシスⅡ世。国の軍力は魔物の国ボーフォンとの戦いで大打撃を受け、魔の手は首都マイスにも迫る。おぞましき魔国四魔将ザイタンの手には、戦死したアレクシスⅡ世の剣が握られている。そのとき、一条の光と共にザイタンを退け、剣を握った者がいた。が、魔物を打ち払ったその女性は、駆け寄る人々の前で倒れてしまう。

非常に美しいムービーで綴られたオープニングである。ゲーム紹介の記事でよく〝映画のような〟という形容詞が使われるが、このムービーを表現する適切な言葉はないだろう。映画というほかのジャンルを比較で持ち出すまでもなく〝ゲーム内ムービー〟という全く新しい独特の世界を構築したのだから。

戦闘の新システムや多彩な要素など前回紹介した魅力的なファクターに加えこのムービー、そしてストーリー。偉大なるオリジナルとも言える重厚なソード&ソーサラーの世界が、ビロードの幕を開ける。

魔国の敵たち



◀バルデース攻略の魔国の指揮官。ゴブリン王を名の…

◀魔国四魔将No.2「見届ける者」。最強のアークデーモン。

▶ノルダーガルト方面の魔国の指揮官。知略家のデスナイト。

▶魔国四魔将No.3「言葉を紡ぐ者」。欲望を夢で増幅する。

今回登場するキャラクター紹介



トムリン
◀カエル人ロロ族の傭兵。フロッグマン部隊を率いて参戦。



ドーラ
▶サーカス団の仲間の敵を討つためガディングを追う軽業師。



セルシェ
◀自由民を束ねる長の曾孫。自由民の平和のために参戦する。



フェリックス
▶貧困と戦火に追われ〝世の中金〟と考える漂泊の商売人。



チューニー
◀ネレイド。ランザー海峡でマイス軍に助けられ、参戦する。



ゲブハルト
▶ノルダーガルト大公国元帥で近衛鉄騎兵隊の指揮官。

第1章　北方諸邦戦役

国を救う、影に首なき者

首都マイスを救った女性は記憶がなく、アレクシスII世によってディーネと名づけられる。これは幼きころアレクシスが無名神の女神像に与えた名だった（プレイヤーが自由に命名可）。国務会議で正式にマイス大公を継いだアレクシスII世は、彼女に国家元帥および侍従武官長の地位を与えると発言。国務会議のメンバーは難色を示すが、彼女の影に首がないことを知ると神殿に現われた予言を思い出し、可決する。が、大公をねらうダーマ公爵は彼女の実力を見るため、ダーマ警護隊との実戦演習を提案する。

カンブレー特別戦役

ディーネ率いる正規軍はアザン公の息子ジェラール、ロシュ神官長の息子ブラット、ダーマ公爵の娘ジニー、トリスタン男爵の娘マルレーヌの4部隊。演習の前にジェラールから、基本的な戦闘の手ほどきを受ける。

やがて演習が始まり、高圧的な態度のカロリーヌ将軍とダーマ警護隊との実戦に。これを撃退すると、彼女の指揮能力は高く評価されるが、ダーマ公爵はますます反感を持っていく。



▶国家元帥の座をねらうカロリーヌ将軍。ダーマの愛人という噂も。

ゴブリン王ガディング

マイス公国に皇帝からの勅命が。魔国ボーフォンの魔物がノルダーガルトに侵入し、一部は自由都市バルデースに進んでいるという。ディーネは正規軍を率いて出陣。バルデースでガディングと戦い、窮地にあったノルダーガルト近衛鉄騎兵隊のゲプハルトを救う。

戦闘後、バルデース軍に従軍していたロロ族の傭兵トムリンが、自らの希望によってフロッグマン部隊と共に参戦する。



▶水路の水をせき止めるガディング。水路がなくなれば要塞といえども危ない！

▶デミヒューマンに対する偏見でもめていたトムリン。ブラットは顔をしかめたが、偏見のないディーネは喜んで正規軍にむかえる。



闇夜に潜む影

ノルダーガルトに急ぐゲプハルト軍を追って、ホフ渓谷に足を踏み入れたマイス正規軍。暗い森の中は視界が効かず、隆起の多い渓谷では進軍もままならない。影のような魔物を倒しながら1歩1歩進んで行くと、前方でゲプハルト軍が苦戦を強いられている。

敵将のデスナイト・イビルシェイドを敗退させると、森の中から自由民の芸人セルシェが現われ、自由民の平和のため参戦を希望する。

▶暗い森の中を幽鬼のように漂う見えない魔物。正規軍も苦戦する。

イビルシェイド





▶自由民とは音楽の神デーナーを崇拝する民で、彼女は巫女でもあるという。普通の人間には見えないものを見る力を持っている。

上陸拠点を叩け

魔国ボーフォンからの上陸拠点であるランザー海峡に進軍した、マイス正規軍。が、沖に停泊中のボーフォン軍船から砲撃が。民家でゴブリンに食べられそうになっているネレイドのチューニーを救うと、彼女の協力で砲撃が止まる。

敵将のガディングがイビルシェイドを倒すと、ボーフォン軍は敗北。チューニーがついてくるというので危険だと反対するが、彼女は聞かない。







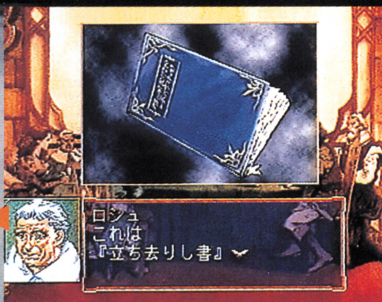
▶迷子になり仲間に置いていかれた。海にはボーフォン軍がいるので、北の海にいる仲間の所までマイス軍に連れていってもらうつもりだった。

第2章　夢魔のゲーム

アレクシスII世、病に倒れる

無事任務を果たし、ノルダーガルト大公からの賛辞を受けて帰国したディーネ。が平和も束の間、アレクシスII世が不可思議な病で倒れてしまう。彼の胸には死の神イザラを象徴するルーン文字が。神官長ロシュはだれかがアレクシスII世の心の中に入って夢魔を倒さなければならないという。方法は聖典「立ち去りし書」に記されたルーンワードを正しく発音すること。失敗は死につながる。ディーネは自ら希望し、彼女を心から慕う正規軍と共に危険な戦いに出陣する。







想い出は踏みしく花の痛み

心の中は意外に美しく、花々の咲き乱れる緑の園。しかしディーネの前に魔国のリディスが現われ、不気味な心の世界の本当の姿を見せてゲームを提案する。

位に合わせ精一杯虚勢を張っているが、いまだ幼いアレクシスII世。母の面影を求め、死の門へと向かう彼に追いつき、説得できれば、帰してくれるという。幽鬼のような敵を縫ってアレクシスII世を覚醒させると、再びリディス登場。



▶緑は濁った紫に、花はドクロに変貌し、庭は姿を変える。



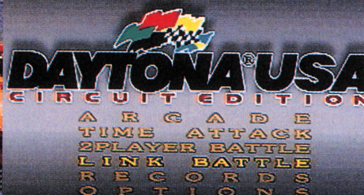
◀〝多彩にして無色なる方〟のことを語るリディス。ディーネの正体を知ってるような口ぶりだが…。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

時速300kmのオーバードライブ あのデイトナが再び君の手に

XBANDのほか、対戦ケーブルでもプレイできる最先端のレーシングゲーム。画面分割で熱くエスカレートする2P対戦をキーワードに、前回紹介できなかった全5つのサーキットの特徴を公開しよう。

●レーシングゲーム ●全年齢推奨
●セガ ●1997年1月24日発売
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー未定



XBANDと対戦ケーブル対応 もちろん2P対戦も熱く燃える

軽快なコーナリング、一気に加速するスピード感、ド派手なクラッシュ！ まさにレーシングゲームの王道をリアルに疾走したあの『デイトナUSA』が、さらにパワーアップしてSSに帰ってくる。

特に今回注目されるのが、XBANDと対戦ケーブルにも対応しているということ。XBANDはご存知のとおり電話回線を通して日本中のプレイヤーと熱きバトルができる優れ者。各地に埋もれた強豪たちといつでも自由に対戦できるのだからこれは堪らない。また通信対戦は対戦ケーブルをふたつのサターン本体に結んで2本のソフトを使いフル画面で対戦をするものだが、決まった走りをするコンピュータと違いお互いの血の脈動を感じられる対戦を楽しむことができる。さらにアナログで微妙な操作ができるマルチコントローラーにも対応しているのはポイントが高い。XBANDと対戦ケーブルについての詳しい内容は順次続報を期待しよう。

そこで今回は、画面を2分割して対戦する2P対戦モードを取り上げながら、前回詳しく紹介できなかった全5つのサーキットを紹介する。サターン本体とソフトの1セット、そしてふたつのコントローラーさえあれば、気楽に友達と対戦できるモードなので、きっと何回もお世話になるはずだ。

発売が来年というのは、ちと悲しい気もするが、スピードマニアを納得させる完成度は間違いない。あのデイトナの感動を再び君の手に取り戻せ！

2P対戦で加速する全5コースをチェック

2P対戦モードは画面を上下2分割にして、それぞれのマシンを1Pと2Pで操作して対戦するモード。もちろん相手のマシンが自分のすぐ前を疾走しているときは、自分の画面に相手のマシンが表示されるので、競り合いやデッドヒートを忠実に再現してくれる。

また、相手とのタイムラグを逐一チェックできるので、離されていても相手の走りを実感することができるのだ。

確かにひとつの画面を上下ふたつに分けるため、多少コースが見づらくなってしまうことは否めないが、2P対戦の醍醐味はそれをはるかに凌駕しドライバーを楽しませてくれるのである。

2P対戦ができるのは、『デイトナUSA』の全5コース。もちろんそれぞれが際立った特性を持つ8種類のマシンから自由に選ぶことができる。サーキットにマシンを合わせるか。マシンに熟練してサーキットを制覇するか。どちらを選ぶのも自由だが、そのためにもサーキットの特徴やコースどりを完全に覚えておくこと必要である。

そのほか細かい設定の変更もできるので、ハンデを考慮した対戦も可能。



▲相手が乗るマシンも同時に表示する。同じマシンも選ぶことが可能で、慎重に選択しよう。

2P対戦で変更できる設定

コース	LAP	TIME LAG	DELAY TIME
Three Seven Speedway	8&15	1～9秒	1～10秒
Dinosaur Canyon	4&8	1～9秒	1～15秒
Sea-Side Street Galaxy	2&4	1～9秒	1～15秒
National Park Speedway	6&12	1～9秒	1～15秒
Desert City	4&8	1～9秒	1～15秒

TIME LAGモード：このモードでは設定した時間（秒数）でのチェックポイント間での勝負になる。つまり、先にマシンがチェックポイントを通過した瞬間にタイムがカウントダウンされ、相手のマシンが時間内に通過できないとそこで勝負が決まる。
DELAY TIMEモード：いわゆるハンデマッチにする。設定した時間（秒数）だけスタートを遅らせて、相手に先行を許して相手を有利にする。
SLOWER CAR BOOSTモード：後続車のスピードが上がる設定。

Three Seven Speedway

直線コースが熱い 白熱のデッドヒート



前作にも登場したビギナー向けの初級者コース。サーキットは街全体が巨大ギャンブル場になっているラスセガスの一画にある。サーキット脇にある木やカンバンもさらにディテールにこだわっており、よりアーケードに近づいていることがよくわかるだろう。

サーキットは3つのコーナーをもつ、いかにも初級者向けの簡単なつくりになっている。ポイントはいちばん大きなコーナーのソニックウォール。ここでラインどりを間違えなければ、あとはノンストップでスムーズに走れる。常時300kmを越えるスピードも夢ではないだろう。それだけに、2P対戦では一度遅れをとってしまうと、挽回するのは難しいかもしれない。常にアクセルを全開し、決定的なミスを犯さないことが勝利を呼び込むことになる。



▲1Pはすでにソニックウォールの手前。このままでは2Pは相手のミスを待つしかないのだろうか？

◀待望のストレートコース。まだまだスピードは上げられる。このサーキットはグリップよりもスピード重視。

Dinosaur Canyon

大きくターンしてヘアピンを駆け抜けろ



前作の中級者コース。サーキットは深い谷間を通る起伏の激しい公道を使用してつくられており、コース名のディノサウルス・キャニオンは、コース中盤にあるアーチ地形が恐竜の尻尾に似ているためにつけられたらしい。

中級者コースだけあって、テクニカルポイントも数多く用意されている。ストレートから全開のまま飛び込むバンクつきの高速コーナー、大きく左に駆け降りていくヘアピンカーブなど、油断できないつくりになっているのだ。

またサーキットの周囲は切り立った岩肌や見晴らしのいいコーナー、そしてトンネルからの空など、様々な表情を見せてくれる。タイムを無視してのんびり走るのにも最適なコースである。



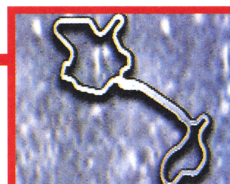
◀トンネルといっても横に穴が開いているので、ヘッドライトの必要はない?



▲▶右に左にと、かなりキツイコーナーが待ち構えている。画面半分の2P対戦だけに、コースを覚えて早めに対処の用意をしておこう。

Sea-Side Street Galaxy

連続クラッシュのテクニカルコース



前作で最も苦しめられた上級者コースも健在。サーキットはスターライト・ブリッジからスタートして、オリオンベイの観光名所を巡っていく。

そしてこのコース。上級者用というだけあって、難易度は抜群に高い。直角クランクやヘアピン、立体交差などがあらゆるポイントに用意されているのだ。全開走行をするにはかなりのテクニックが必要だろう。特に矢印の警告を早めにチェックして対処しないと、進みすぎてしまい行き止まりでかなりのタイムロスをしてしまうはずだ。そのぶん、コースを覚えてしまえばずいぶん優位に立てることになるのだが。ここではグリップ力の強いマシンが各コーナーで実力を発揮してくれる。テクニカルコースだけに、一瞬の油断が命とりになることを忘れないように。



▶大きなヘアピンカーブ。ドリフト走行を駆使して、スピードを落とさずに進む。



▶1Pの上画面に注目。クランクなので、早めに対処しないと壁に激突してしまう。



▶行き過ぎてしまいストップ。コースに戻るためには、かなりのタイムロスが生じる。

National Park Speedway

S字クランクをスムーズに突破する



いよいよ新コースが登場。賑やかな遊園地の周囲を走る、初級者と中級者の間に位置するサーキットコース。

それほど複雑なコースにはなっていないので、何回か走ればアクセル全開のまま、走り抜けることができるはず。ポイントとしては、小さなS字クランクだが、タシミングをつかめばアクセル全開で通過することができるだろう。ただし、一瞬の判断を間違える大クラッシュなんてことになるので油断は禁物。ほかには大きく曲がるヘアピンがあるが、ドリフト走行を使い芝生にかまないように一気に駆け抜ける。

コースの周囲には、大観覧車から始まり、ジェットコースターなど遊園地の施設を眺めながら走ることができる。軽快なBGMに合わせて、マシンを自由自在にコントロールして楽しもう。



▶1Pが大観覧車の側を通過。観覧車に乗っている人が応援してくれているはず。



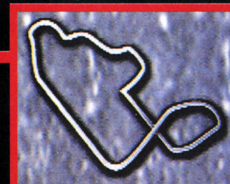
▶お次はジェットコースターの登場。時速300kmを越えれば、スリル感は負けないぞ。



▶S字クランクを無事通過。もし相手が近くにいれば、妨害して壁に押し込んでしまえ。

Desert City

アクセル全開で進みコーナリングは注意



新コースふたつめは中級者と上級者の間の難易度を持っている。サーキットはアメリカ西部をイメージしており、岩壁と砂漠がかなり長く続いていく。

コースとしては長〜いストレートと、数々のヘアピンカーブがあるので、全開走行でハイスピードを維持し、コーナリングでいかにスピードを落とさずに走るかがポイントだ。

また新コースの気にかかる演出面は、スタートと同時にカラフルな貨物列車が並走すること。さらに線路はコース後半にも続いており、あとで貨物列車に再会することもできる(同じ列車ではないが)。ほかにもこまやかな演出が随所にあり、新コースならではの新鮮な感動を味わうことができるはずだ。



▲▶コースの片側はストレートなのでアクセル全開。逆のほうはカーブ、ゆるやかなS字と続くのでコーナリングが重要になる。マシンはどれを選択?



◀ヘアピンならではのデッドヒート。インを抜けて、相手を一気に抜く。

期待の話題作"EVE"の序盤ストーリー大公開!! ついにまりなと小次郎が動き出す!!

2Dアドベンチャーの基本に立ち返り、シナリオやグラフィック、声など細部まで丁寧につくり込んだ話題の1作。ふたりの主人公・まりな&小次郎が別々にかかわるふたつの事件を、それぞれイメージフォトと共に語ってもらおう!

EVE burst error

"イヴ・バーストエラー"

●マルチサイトアドベンチャー ●18歳以上推奨
●イマジニア ●1997年1月24日発売予定
●定価¥7,800 ●バックアップメモリー未定

◀国家機関の天才エージェントだが、同時に毎回問題を起こす問題児。周囲に煙たがられ、海外に追い払われていたが、今回の事件で呼び戻される。男っぽいがナイスバディ。惚れっぽいのが玉に傷。

MARINA

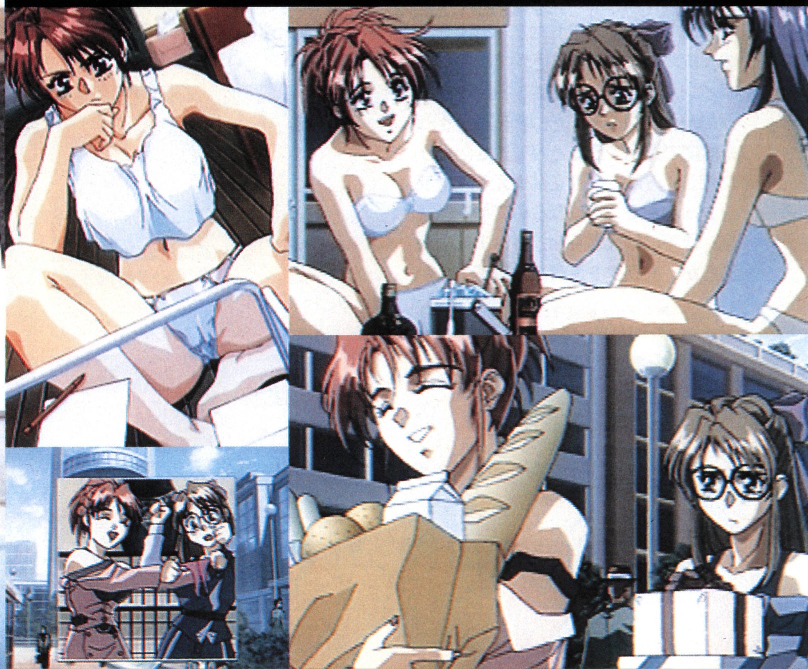
国家機関の超エリート&問題児捜査官が日本に呼び戻された使命とは……?

任務達成率99%……といえば聞こえはいいけど、毎回問題を起こして上司を悩ます私、法条まりな。それでも唯一の理解者、甲野本部長が呼び戻してくれたの。帰りの飛行機でひと悶着あったけど、無事帰国したからいいわ。

本部長の不倫(内務調査官の香川とアヤシイ)をからかいつつ指令を聞くと、中東の小国エルディアの日本大使ロス御堂の令嬢警護。"テロの可能性"だけじゃ一般警察は動いてくれないから。警護なんて気が進まないけど政治的な思惑もありそうだし、本部長の顔もあるしね。断われる立場じゃないわ。

でも本部長、希望したマンションを用意してくれたの。本部のすぐそばで親友の弥生が住んでる所。久し振りに彼女と会えるのが楽しみ。帰ったら弥生は留守だったけど(彼女は桂木探偵事務所の所長。がんばってるのね)本部長から資料が送られてきたから、読みながら指令を整理しましょう。ロス御堂のお嬢さん真弥子は、エール外国人学校の女学生で寮生活をしている。私は彼女の専従講師という立場で、昼も夜も彼女の警護に当たる。気になるのは期間だけど、もうすぐエルディアに帰ってしまうというから問題ないわ。あら、エール外国人学校って近いのね。今夜はオフだけど下見に行ってみよう。

フゥ〜疲れた。学校の場所もわかったし、図書館の女の子(松乃広美ちゃんっていったっけ)とも話せたし。明日から任務開始。かんばろ〜っと。



本格的な設定だからこそ生きる“遊び”と“目が楽しむ”要素

この『ＥＶＥ』は、非常にオーソドックスな２Ｄアドベンチャーである。起こる事件もＳＦ的な要素は入らず、いわゆる本格派推理もの、またはハードボイルド。厚みのあるストーリーが、複雑に絡み合う人間関係で形成されていく。このハードボイルド部分を強調し売りにしたソフトは多々あるが、それらが同様に頭を抱えている問題点がある。それは何か？

内容がハードであれば、そして複雑なら複雑なだけひとつの画面に要する熟考部分が長くなる。もちろんそういう題材なら画面も地味、当然動きも少ない。つまりプレイヤーの“飽き”を呼ぶということ。『ＥＶＥ』の場合、前回の記事でお知らせしたとおりかなり重厚で練り上げたストーリーを軸に据えている。３Ｄポリゴン全盛の現代、あえて２Ｄという手法を採用したのも“ストーリー重視”のコンセプトがあればこそだ。と同時に問題となる“飽き”の要素。練り上げたゆえに数倍にもなるはずのこの難関をどうクリアしているのか気になるところだろう。

結論からいおう。『ＥＶＥ』で飽きることはない。制作サイドがそこのところも十分考えたうえでのあえて２Ｄ、あえて“ストーリー重視”である。まずシステム。まりな・小次郎の好きなキャラでプレイするマルチサイトシステムで、全く違ったふたつの側面から物語を見ることができる。次にキャラクターの個性。小次郎編の二階堂など、際立った演技でストーリーを盛り上げている。もちろん音声も同様で、名声優・野沢那智氏の甲野本部長とまりなの会話など必聴だ。（筆者はスパイものということで名ＴＶ番組『ナポレオン・ソロ』の相棒イリヤの野沢氏を思い出し、感慨にふけってしまった。あんな感じ、わかるかな？）

特筆すべきはビジュアル。紙面上で見る限りサービスフォトのようだが、ストーリー上の必然性を持って随所に挿入される。また、コマンドにときどき入る“脱ぐ”や“踊る”などの笑える選択肢も、プレイヤーを飽きさせない高度な手法のひとつであろう。





フリージャーナリスト茜の持ち込んだ怪しい絵画捜索の依頼とは?

俺は天才探偵・天城小次郎。といいたいが……まあ貧乏探偵のほうが正解だろう。自分で天才って言うヤツにろくなのはいないからな。いろいろあってひとりで事務所をやっている。ライセンスもない。依頼人も０……だった。

依頼を持ってきたのは、自称フリージャーナリスト柴田茜（俺はハイエナカメラマンって呼んでる）。内容は金持ちの中国人の紛失絵画捜索。妻の葬儀に間に合わせたいってことで期間も限られている。面倒はごめんだが報酬につられて引き受けたってところか。

で、依頼主の孔の屋敷に来たんだが、茜のやつ桂木探偵事務所にもこの話を持っていったらしい。二階堂と鉢合わせ、弥生まで出てくる始末。で、孔が言うには報酬は成功報酬だと。こいつらとはちょっとした因縁があるからイヤなんだが仕方ない。俺より早く捜査開始しているらしいから、情報だけでもいただこう。というわけで、二階堂からシステム手帳をスる。オマヌケめ。

探すのは小さなイスラム美術の紋様絵画。話を聞き、部屋を調査して事務所に帰る。システム手帳のデータをパソコンに写し、情報屋のグレンに会うため再び外出。ちょうど愛銃グロック22カスタマイズのメンテがすんでいたので、これも受けとる。グレンに盗品ブローカーの情報収集を頼み、偶然会った茜に文句を言ってから、二階堂に手帳を返すため桂木探偵事務所へ向かう。行きたくないがね、古巣には。









KOJIROH

▶桂木探偵事務所のエースだったが、ある事件で所長を逮捕に追い込みライセンスを剥奪される。所長の娘でフィアンセだった弥生に恨まれており、弥生を慕う昔の部下・二階堂が目の敵にしている。

圧倒的な仮想現実感で贈る
ポリゴン冒険活劇アクション

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

冒険家レイラSSに参上!

サターンの能力を極限まで引き出した驚異の作品、『トゥームレイダース』。すべてがポリゴンで描かれた世界で、冒険家レイラ=クロフトは舞う。

●3Dアドベンチャー ●全年齢推奨
●ビクター インタラクティブ ソフトウェア ●'97年1月24日発売
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー未定

『トゥームレイダース』とは?

Style

従来作とは段違いの3D表現『トゥームレイダース』

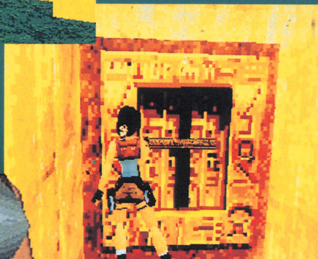
サターンのポリゴン能力はプレイステーションのそれに劣る、なんてことを言うのは今やナンセンス。互いに得意とするポリゴン表現が違うだけである。

その証拠となるのが、本作こと『トゥームレイダース』だ。現在サターン版とプレイステーション版とが同時に開発されているが、今のところ両者に差はほとんど存在しない。しかも「従来のポリゴンゲームの水準をはるかに凌駕したレベルで」である！この細やかに描かれた地形は、「止め絵」でも「スクロール」する背景でもない。どのような視点から見た場合でも自然な「仮想世界」なのである。プレイヤーは、あたかも自分が遺跡内にいるような錯覚を覚えることになるはずだ。

この仮想世界を舞台に活躍することになるのが、遺跡荒らしであるレイラ=クロフト。君は彼女を操り、古代遺跡の謎を解き明かすことになる。舞台が3次元であるということは、プレイヤーの思考もまた平面的な思考から、立体的な思考に切り替える必要がある。正しい道は常に目の前にあるとは限らないし、敵も正面からくるとは限らないのだから。


▶古代遺跡を建造した人々は、果たしてどのような思いを建造物に込めたのだろうか。もし戯れだったにしても。

ADVENTURE & BATTLE



◀▼アドベンチャー、と言ってもコマンド選択式のアレではない。リアルタイムでレイラを動かし、遺跡のあちこちを調べよう。時には敵との遭遇もあるが、臆しては成果は得られない。

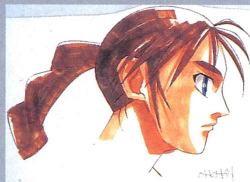


MOVIE

▲細かい表情の変化や、プレイヤーには制御不能なアクション――いわゆる映画やアニメのような「映像的」な要素は、各話の間に挿入されるムービーによって描かれる。

ゲームの特性上、プレイヤーに常に背を向け続けている彼女は「強い女性」から「元気な少女」へと変貌する。それが吉と出るか凶と出るかは、ユーザーのみぞ知るところだ。

主人公・レイラ=クロフトをチェック!


■原画

▼

■モデル



紙面中央に立つ彼女がレイラ=クロフトである。一応イギリスの貴族の娘という設定はあるが、何しろもとは海外で制作されたゲームなので、彼女の顔はアメコミにでも出てきそうなりりしいもの。冒険家という、男にもなかなか務まらない職業を生業としているだけのことはある。

さて、日本版『トゥームレイダース』では、彼女の顔はつくり直されるらしい。この文の右にある原画が新たに描き起こされ、それをもとにモデルがつくられたというわけだ。ポリゴン数などを見るとムービーに出てくるモデルと思われるが、リアルタイム部ではどう変更されるのだろうか。

個人的には、両方を好みで切り替えることができれば言うことなしである。

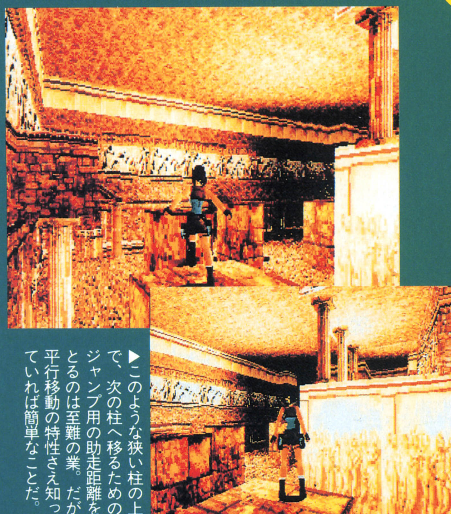
様々な動作を使いこなそう

Action

遺跡探索に絶対不可欠な レイラ＝クロフトのアクション

遺跡内部では、様々な障害がレイラの前に立ちふさがる。もちろん、単に走っているだけでは遺跡の最深部へはたどり着くことはできない。レイラのとることができる様々なアクションを使い分け、障害を乗り越えていかねばならないのだ。例えば真横への平行移動。これは単に平行移動として使ってもいいが、通常移動では移動量が多すぎる場合に、微調整のきく移動手段として使うことができる。つまり狭い足場の上を移動する際に、歩きすぎて落ちてしまわないですむというわけ。

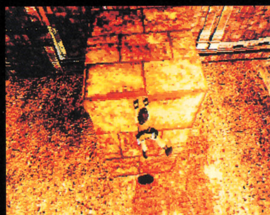
視線の操作も重要なもののひとつ。レイラの顔を動かし、視線を動かすことにより、通常は視界外のものを見ることができる。切り立った崖の下や、天井の様子などを知ることも可能なのだ。



▶このような狭い柱の上で、次の柱へ移るためのジャンプ用の助走距離をとるのは至難の業。だが、平行移動の特性さえ知っていれば簡単なことだ。

HANG ぶら下がり

ジャンプ中などに、タイミングよく方向ボタンの上と調査ボタンを押すことによって、地形にぶら下がることができる。このぶら下がった状態で横方向に操作すると、レイラはぶら下がったままの状態で横方向に移動する。ぶら下がった場所に、立ち上がれるほどの高さがない場合、この移動方法が役立つはずだ。ぶら下がり状態から上方向に操作すると、レイラはその身を持ち上げ、その足場に立つ。ジャンプと組み合わせることによって、より遠い場所の足場に乗ることも可能となる。このふたつの操作を使いこなせれば、レイラの行動範囲は飛躍的に広くなるはずだ。



■横移動

ぶら下がったまま横に移動。段差があるためにたどり着けない場所へ行けることも。その際、調査ボタンは押したままで。



■乗り越え

懸垂し、足を引っ掛けることで段を登る。ジャンプとこの乗り越えの組み合わせで、行動範囲は驚くほど広がるはずである。

ATTACK 攻撃

遺跡の中にはオオカミやクマ、得体の知れない化け物などが潜んでいることが。運悪くそれらに遭遇してしまったら、銃で身を守る必要がある。銃を構えるまではいっさい攻撃できないので注意が必要だ。

さて、レイラの正面には、2丁拳銃の両方が有効なゾーンが存在する。敵を速やかに倒すためには、レイラの向きを調整し、このゾーンで敵を迎えよう。



SWIM 泳ぐ

レイラは水中で泳ぐこともできる。水中に落ちた際に、泳ぎボタンを押し続けることにより、彼女は水をかき分けて前に進んで行く。パッドで彼女の向きを変えつつ、どんどん泳いでいくことができる。水中にはアイテムなどが落ちていることもあれば、まだ見ぬ玄室への道が隠されていることもある。長時間水中にいると窒息してしまうので気をつけるように。



■泳ぐ

レイラが探索する数々のステージ

Stage

VILCABAMBA





◀行く手の建物を望むレイラ。この先に果たしてターゲットは存在するのだろうか。もちろん、先ほど拳銃で倒したオオカミの死体が、何かを語るはずもないが……。

LOST VALLEY



水路を泳ぎきり、別の区画へとたどり着いたレイラ。いつまでも水につかっているわけにもいかないので、地面に手をかけてよじ登る。そこで彼女を待っていたものとはいったい？

CABE



▼足場からオオカミを確認。気がつかれないうちに銃で始末するのが得策か。冒険家に慈悲の心はいらない。

キャッチーでありながら奥深い 数々のステージの魅力

左に並べた写真の数々は、ゲームの序盤の舞台となるインカの遺跡である。今まで、これほどまでの表現力で、これほどまでの範囲をポリゴンで描き得たゲームがあっただろうか！

天井に空いた穴から差し込む光の表現、レイラへの照り返しなどは、サターンの光源処理能力の賜物。この限りなく現実に近いフィールドを、レイラを操って探索するわけである。少しでも怪しく思った場所には、必ず足を運んでみてほしい。遺跡内の様々な仕掛けや、メインプログラマーであるボビー氏のこだわりによって生み出された、レイラのリアルな動きとが、決して君を飽きさせないだろうから。ビルカバンバなど、多少なりとも遺跡の知識を持つものならニヤリとできる地名も目白押しだ。

子供でもアクションを楽しめ、大人には大人なりの楽しみ方がある。そんなステージが用意された本作は、真の意味で「万人受け」する作品と言えよう。

ハカイダーの孤独な戦いを、バーチャガンが継承する

カリスマ的な魅力を持つハカイダーが、ガンシューティングとして復活した。それも1995年GWに公開された劇場版の正統なる続編としての登場である。劇場版の初稿段階でのサブタイトル『ラストジャッジメント』の名前をもち、脚本は井上敏樹氏、監修を雨宮慶太氏が担当しているから納得できる。

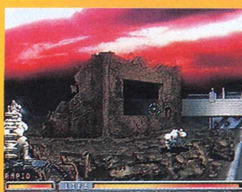
ゲームはバーチャガンに対応したガンシューティング。ハカイダーの武器ハカイダーショットを駆使して、敵を倒していくというもの。そしてストーリー上重要なシーンはすべてCGムービーで展開していく。ハカイダーをはじめ、劇場版では登場しなかった"キカイダー"の名サブキャラクターたちがハイエンドCGでつくられて臨場感を盛り上げてくれるからたまらない。

ハカイダーの声は松本大。敵の首領には"キカイダー"のプロフェッサー・ギルがリメイクされ、ビジンダー、ワルダー、ミカエルといったなじみの深いキャラクターが大挙して登場する。CGだけでなく新たに実写で撮り下ろしたシーンもあり、カネボウ化粧品、JCBカードのCM、連続ドラマなどで活躍中の秋本祐希がヒロインを演じているのも話題のひとつだろう。

前回ではステージ3までの序盤ステージを紹介したが、今回はストーリー上重要な、中盤のステージ4とステージ5の前半部分を紹介する。また途中挿入されるCGムービーも合わせて楽しんでほしい。ガンシューティングの爽快感と、悪の戦士ハカイダーの魅力を満載した、待望の作品がこれだ。

CHECK POINT 1 バーチャガンを使用して即座に反応して敵を倒せ!!

ゲームは通常のコントローラーでもプレイでき、コントローラーを使うと画面に照準が表示され、これを敵に合わせて撃っていくことになる。しかし、敵は画面の端と端で同時に出現したり、複数の敵が迫ったりと、なかなかシビアなできだ。コントローラーでは対応しきれない場面も多いので、やはりバーチャガンでプレイするのが攻略の近道だ。すでに新型バーチャガンとバーチャガンの精度を上げる「スクリーンマウント・サイト」が発売されているので、ぜひ利用しよう。

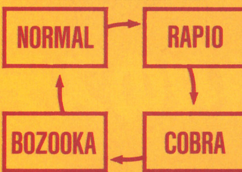

▲画面中央にある照準。これを方向キーで移動させている間に次々とダメージを受けてしまう。

CHECK POINT 2 状況に応じて4種類のショットを使い分ける

ゲームでは攻撃力、スピード、装填数の異なる4種類のショットを任意に選択できる。そして、戦う敵や状況に合わせて、効果的な武器を使うことが重要になってくる。こまめに装填して、いつでも選択できるようにしておこう。

▼ステージボスには攻撃力の高さを重視。




▲迎撃には、スピードと装填数が重要。

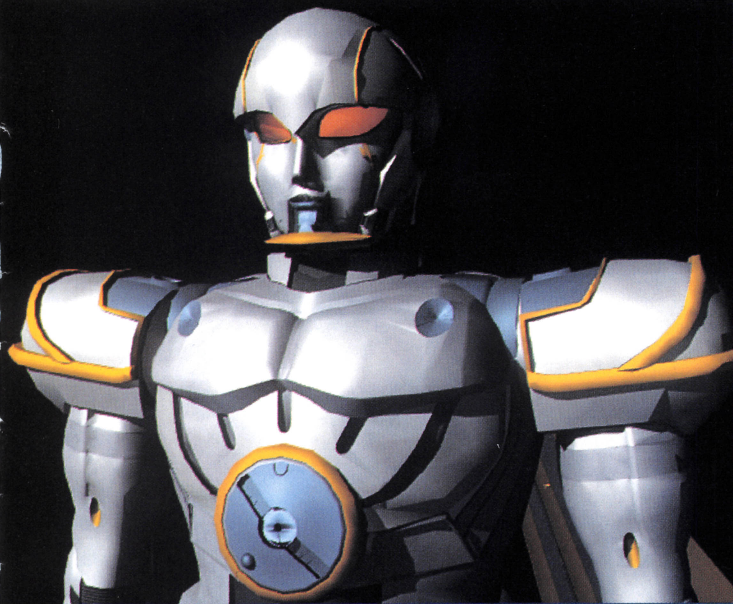
ショットの順番を完全に把握する!

NORMAL → RAPIO → COBRA → BOZOOKA → NORMAL

MECHANICAL VIOLATOR HAKAIDER 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント

今なお多くのファンを持つ『人造人間ハカイダー』。ハカイダーショットをバーチャガンに持ち代えて、ついにSSに登場。ハイエンドCGで綴られるストーリーと、ガンシューティングの爽快感は、原作そのままの臨場感を堪能できる。

●ガンシューティング ●全年齢推奨
●セガ ●12月27日発売予定
●定価¥6,800 ●バックアップメモリー対応



劇場版のライバル 公安司令官“ミカエル”が復活

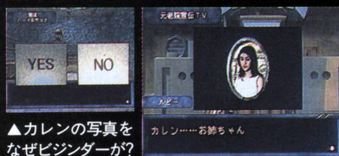
STAGE4 正義の名のもとに戦いを挑んでくる

ピンクヒポポタマスを倒し脱出しようとすると、閉じ込められた部屋の中で敵の罠にかかって吹き飛ばされてしまう。死を予感しながらも気を失うハカイダー。目を覚ますと見知らぬオアシスの家で寝かされていた。ビジンダーの気配がするその家で、人間の女性が写った1枚の写真を手に入れる。いったんジーザスタウンに戻るハカイダーは、酒場に行くとゲリラの中のひとりが協力を申し出てくれる。(協力を断わると左下のカコミのストーリーに)

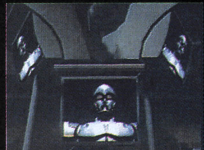
地下水道からコロシアムゲートを開くスイッチを起動させ、敵の本拠地へと進むハカイダー。ゲートを開くと、そこには無数の兵士と、10年前に倒したはずの公安司令官ミカエルが立ち塞がっていた。仲間になれと最後通告をするミカエル。その言葉を無視するハカイダーは住人が逃げ惑う中、敵の大軍と戦うことに。兵士を倒したハカイダーにミカエルが戦いを挑む。からくも勝利するが、ミカエルは最終形態へと変貌して再び襲いかかってきた。

酒場でゲリラについていかないと……

協力を申し出るゲリラを断わると、街に再び戻ることになり、そこで以前助けた少女と出会う。ハカイダーがオアシスの家から持ってきた写真を見て、姉のように優しくしてくれた女性だと少女は教えてくれる。するとミカエルが挑戦をしてきて戦いに。

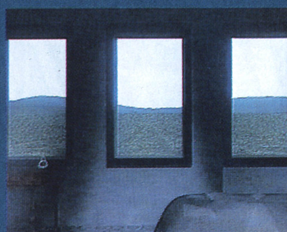


▲カレンの写真をなぜビジンダーが?

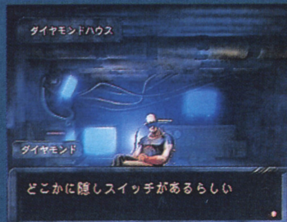


ミカエルとの戦いに進む!

◀街頭テレビからミカエルが挑発する。その後、戦いへとの直接進む。



◀山と湖に囲まれたオアシス。無人の家の中を探索すると。



◀ゲリラの協力を受けると、本拠地へのアドバイスが。



◀住人に攻撃を当てないように、確実に敵兵士だけをピンポイントショットで倒す。



▲ミカエルとの戦い。自分の行動が正義だと信じ、ハカイダーと死闘を演じる。

ハイパーミカエル登場!

▼真の姿を現わしたハイパーミカエル。空中からの攻撃に苦戦は必至。お互いの信念を賭けた、10年前の因縁の戦いがまた展開される。

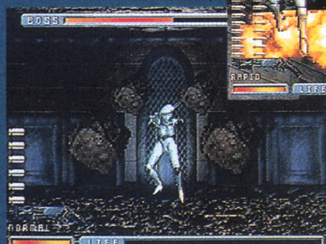


ビジンダーとの悲しい別れ……

STAGE5•前半 疑問を抱きながらも戦いを挑む

ミカエルを倒し先に進むと、ビジンダーが待つ地下格闘場へと通じる。以前「敵はギル」と言ったハカイダーの言葉にビジンダーは内心揺り動かされながらも、ハカイダーとの戦いを望み、戦士としてハカイダーもそれを了承する。戦いが進み、ハカイダーの勝利が決まりそうになったとき、突然格闘場から伸びた触手にハカイダーは絡まれ身動きできない状態に。さらに天井からの罠も作動し絶体絶命のピンチになる。それを見たビジンダーは、ハカイダーを助け、自らが罠に飛び込んでしまう。ビジンダーの体に内蔵された爆弾が爆発し、細かい破片となってビジンダーははかなく散ってしまうのだが……。

VS.ビジンダー



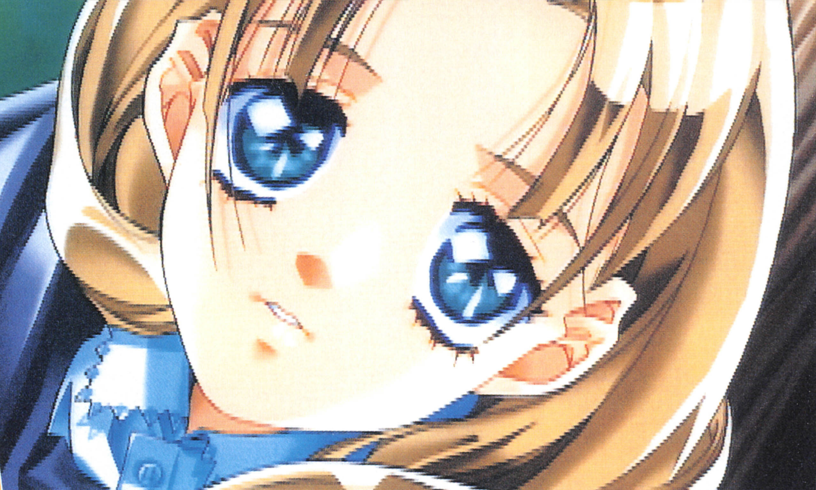
▲途中敵の兵士が天井から急襲する。その後、ビジンダーとの悲しい戦いへと移行する。



▼竜之介の２年後輩となる「都築こずえ」。好奇心旺盛で竜之介にも興味津々といった感じで接する。



▶病院の一室で竜之介と出会う少女「杉本桜子」。鳥籠の中の小鳥を連れ出すことができるだろうか。





▲『同級生 if』にも登場し、絶大な人気を誇った「田中美沙」。今度は女子大生となってゲーム中に登場する。

同級生2

●アドベンチャーＲＰＧ　●18歳以上推奨
●ＮＥＣインターチャネル　●発売日未定
●定価未定　●バックアップメモリー・シャトルマウス対応

PCで空前のヒットを飛ばした人気美少女ソフト『同級生2』。サターン版移殖にあたって18歳以上推奨ソフトとなり、シナリオ、グラフィックの充実を掲げている。CD-ROM 2枚組の大作へと生まれ変わる本作は、どのような変身を見せるのだろう。



▲度の強い眼鏡、ヤジロベエのような髪型がトレードマークの「加藤みのり」。その眼鏡の下に隠れた素顔はいったい？

▼自室でくつろぐ「野々村美里」。竜之介の同級生ではなく、バス会社のバスガイドだ。彼女との接点はやはり「旅行」となるだろう。



主人公は18歳の高校3年生
女の子との接し方で未来が決まる!?

『同級生２』の主人公となるのは、18歳の高校３年生「竜之介」。ゲームは「八十八町」の問題児とされる彼が過ごす高校生活最後の冬休みを題材としている。基本的にはフラグチェックタイプのアドベンチャーで、八十八町と如月町というふたつの町を舞台に移動・会話を繰り返すことでゲームは進行する。移動はフィールドRPGタイプとなっており、会話はテキスト形式の通常会話のほか、要所要所で選択式のコマンドが表示される場合もあり、それがゲームの進行に大きくかかわってくる場合も。結ばれるヒロインによってエンディングが変わるマルチエンドシステムが採用され、何度も楽しめるのも嬉しい。

CHECK POINT!

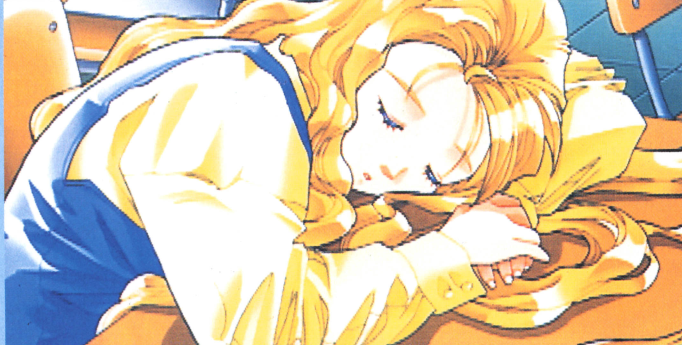
ゲーム中にはどんなイベントが？

ヒロインたちとの様々なイベントも、このゲームの重要なポイントのひとつ。PC版のストーリーに大幅な加筆、アレンジが加わる予定のサターン版ではイベントもかなりのボリュームになるようだ。イベントにはヒロインとの映画鑑賞やショッピングといった短い期間のものから旅行などの少し長めのものまでが用意され、ストーリーを盛り上げる。18歳以上推奨ソフトだけに、右の写真のようなちょっとセクシーなイベントに遭遇することもあるはずだ。



全画面のイベントも存在





登場するヒロインは総勢15人！

同級生ばかりではない個性的なヒロインたち

『同級生２』におけるヒロインは、それぞれがはっきりとした個性を持っている15人の女性たちだ。妹のような少女、年齢の離れた姉のような女性、今をときめくアイドル、少し不良っぽい感じの女の子 etc.……。様々なタイプのヒロインが主人公と個々のドラマを演じ、ストーリーを展開させていく。

PC版でも高く評価された秀逸なシナリオがさらに練り込まれるというサターン版。彼女たちの生き生きとした表情がどう表現されるのかも、注目すべきポイントのひとつとなっている。



高校生活最後の冬休み、美少女たちとどう過ごす？



▶主人公の旅行先の宿、永島旅館の娘「永島久美子」。田舎育ちというコンプレックスから、都会の生活にあこがれている。

◀海岸にたたずむ「南川洋子」。いわゆる姉御肌で、サッパリとした性格が特徴だ。そんな彼女も何か悩みがあるようだが……。

CHECK POINT!

いまだ秘密の豪華声優陣

前作『同級生 if』でも話題となった豪華声優陣。『同級生２』でも同様にゲーム中の会話に声優を起用するという。現時点では出演声優の名前は伏せられているが、豪華声優が出演するとのウワサも。右の写真の女将の美声も情緒豊かに再現!?



お得なWパッケージソフト

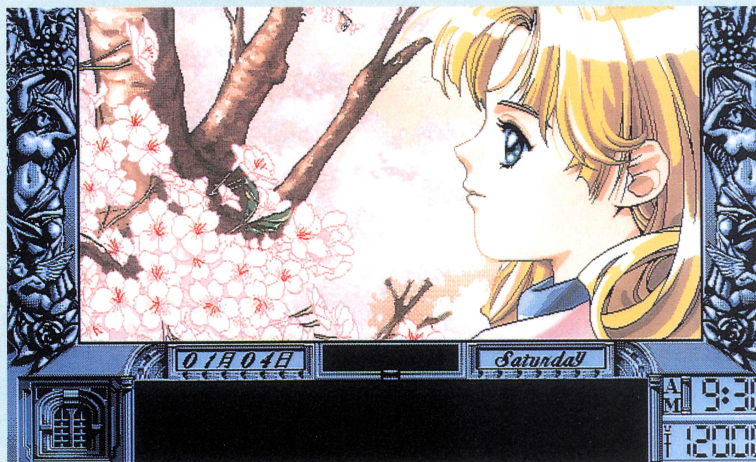
卒業生

オマケというにはあまりに豪華な１本！

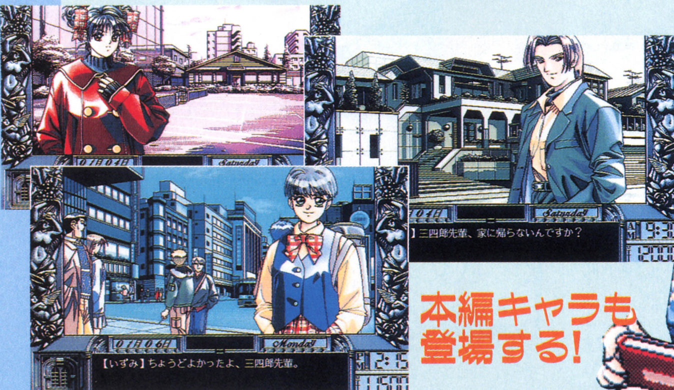
『卒業生』とは、PC版で本編をクリアしたユーザーを対象に販売されている（現在も入手可能）ソフトだ。八十八町の舞台を利用し、大学生の「三四郎」と「榊原みゆき」によるアナザーストーリーが展開するオマケ的な存在だったこのソフトがサターン版では『同級生２』パッケージに直接同梱されることになった。

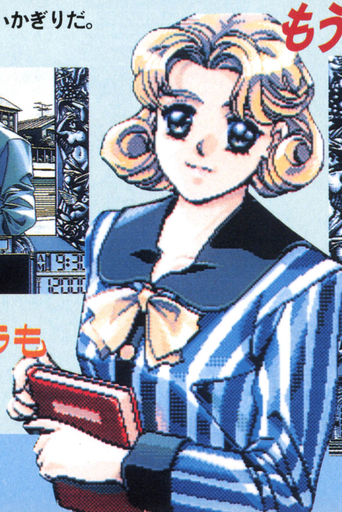
主人公とヒロインは西園寺有友の家庭教師で、本編とは違い１対１（？）の恋愛がテーマとなる。

PCマニアの間ではプレミア物のソフトなだけに、NECインターチャネルのこのサービスは、ユーザー側としては嬉しいかぎりだ。

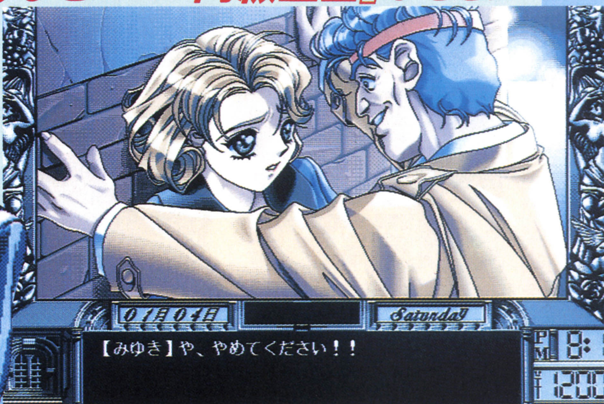


もうひとつの『同級生2』がここに……





本編キャラも登場する！



可愛らしいキャラクターと"両替システム"を採用した落ちものパズルの決定版!!

両替パズルゲーム もうぢや





新機軸の"両替システム"を採用し、子供から大人、男女を問わずだれでも気軽に遊べるユニークな落ちゲーが登場。

●パズル ●全年齢推奨●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント●12月発売予定
●定価¥5,800 ●バックアップメモリーなし

お正月はみんなで『もうぢや』!

平成のある日、とある町のネコ社会で事件が起きた。ネコたちの金融機関"もうぢや銀行"のコインが大量に紛失し、今も少しずつなくなっているのだ。どうやら、悪のネコ組織"もうぢや族"が盗んでいるらしい。そこで立ち上がったのがわれらのヒーロー"まねき族"の若者ミケ太郎。戦いを挑むべく、勇敢にもひとり敵地に乗り込む……。勝負は両替パズル『もうぢや』。果たしてミケ太郎は盗まれたコインを取り返すことができるだろうか?

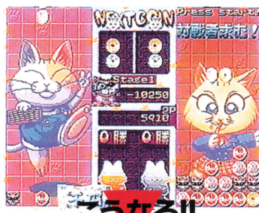
ルールは簡単。次々に落ちてくる日本円硬貨を1円から5円、5円から10円という具合に両替していき、最後は1000円札にして画面から消す。画面の上までコインをためるとゲームオーバー。おじゃまキャラ"ドロボー猫"で邪魔したり、お助けアイテムを使うなどの賢い戦略が必要。連鎖によって、一発大逆転も可能だ。

また、ストーリーモードのほかに"もくもくもうぢや"と"ふたりでもうぢや"が用意されているので、ひとりでもふたり同時でも遊ぶことができる。さあ、お正月は仲間を誘って大いに盛り上がろう!

ゲームのポイント

反射神経だけで、ただ両替してもダメなんだニャー。いろいろなアイテムを紹介するから上手に使ってちょうだい。

おじゃまブロック

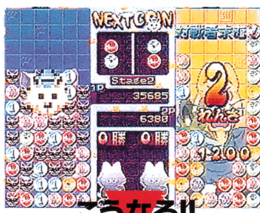


こうなる!!

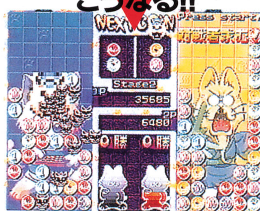


▲千円札まで両替したり連鎖を繰り出すと、ドロボー猫で相手に邪魔できる。

ボム犬

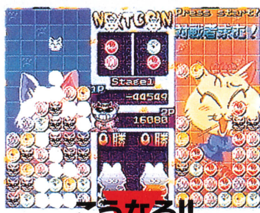


こうなる!!



▲邪魔なドロボー猫を一掃することができる。ただし1回の対戦で一度だけ。

ジェニー



こうなる!!



▲コインの上に落とすと位が上がる。写真は10円が50円にUPしているところ。

ゆかいなネコキャラ

ミケ太郎



◀もうぢや族をやっつけてこの町に平和を戻すんだ。正義は必ず勝つ?

ゲームを盛り上げるのは僕らネコたちなんだニャー。みんな個性的で可愛いんだよ。

ミミコ



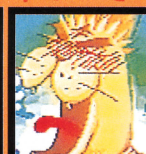
▲最初はあたしが相手よ。ヨロシクね!

オジイ



▲やっぱり熱い日本茶がうまいのう。

ネコいってつ



▲ミケ太郎、どうだ一杯やらないか。

次々と襲いかかる、異形の魔物たち
これは古代文明の呪いなのか？
コナミのアーケードガンシューティング、SSに移植!!

HENRY EXPLORERS

ヘンリーエクスプローラーズ

生々しい敵キャラが話題を呼んだアーケード版『ヘンリーエクスプローラーズ』。ハード仕様上の変更以外グラフィックや世界観などほぼ完全な形で再現され、不気味な遺跡世界を満喫できる。

- ●ガンシューティング
- ●コナミ
- ●価格未定
- ●全年齢推奨
- ●'97年春発売予定
- ●バックアップメモリーなし

不気味な魔境の封印が、今解き放たれる……

遺跡発掘中の探検隊が遭遇する古代遺跡の謎と冒険

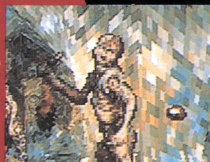
「数々の重要な文化遺跡を発掘してきたわれわれ、ヘンリー・エクスプローラーズ（ヘンリー探検隊）。今回の冒険も、始めは遺跡発掘であった。そして今、われわれは"封印されし運命の扉"と名づけられた秘宝の入り口の前に立っている。ここを開くには、扉に彫られた巨大な顔面の両眼に、"導きの瞳"なるふたつの宝石をはめ込まなければならない。が、古文書による調査もここで行き詰まった。ふたつの宝石の場所、形態など、すべてが謎に包まれている。

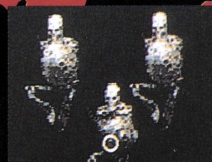
これからわれわれは"導きの瞳"を求め、再び調査を開始しようと思う。この先にはいったい何が待ち受けているのか？　探検隊隊長・ヘンリー記す」

さて、巷で話題のガンシューティングの登場だ。ゲーセンでその不気味な姿を目にした読者も多いだろう。舞台は古代遺跡、敵キャラは超リアルな魔物たち。アーケード版にはポンプ式の特殊なガンが常設されていたが、SS版はマウス＆バーチャガン対応となっている。弾補充のリロード操作とプレイ人数（同時プレイはふたりまで）以外は、ほぼ完全移植。ACTは3まで用意され、分岐するステージをクリアしていけばボスバトルに。6つのステージが設定されているので、分岐の組み合わせによって幾つかのエンディングを見ることもできる。今回は、開発直後、到着ホヤホヤの画面写真を紹介だ。

あらゆる攻撃を仕掛けるモンスター

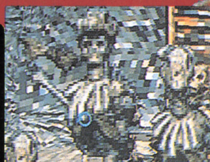
▼手当たり次第骨を投げつけてくるゾンビ。リアルな画像に、引き金にかけた指が震える。





▲3体のスケルトンが、空中から飛びかかる。のしかかられる前にガンで砕いてしまいたい！

▼腕を振り上げたスケルトン原人。殴りかかるのもヤツらの常套手段だ。油断をするな！





▲大岩を持ち上げ、投げつけるスケルトン原人。攻撃は最大の防御だ。即座に反撃せよ！

▶反撃がヒットし、見事にぶっとぶ大コウモリ。が、後にはガーゴイルの姿も見える。湧き出るように登場する何種類ものモンスター。君はさばいていけるか？





迫りくるガーゴイル軍団。息つぎする間もない戦いはヘンリーエクスプローラーの大きな魅力。

ヤ・ラ・レ・タ



▶画面中心に亀裂。敵の攻撃がヒットした証だ。傷口からほとばしる血糊のような効果が迫力をプラス。

正義の妖怪少年鬼太郎、テキストアドベンチャーになってサターンに登場!!

ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

アニメの鬼太郎はみんな見たことあるよね。へ？　私は『墓場の鬼太郎』も読んでたし、白黒TVの時代から知ってるって？……おみそれしました。今回はそんなあなたに、懐かしくも恐ろしい妖怪譚をお届けしよう。

●テキストAVG　●全年齢推奨
●バンダイ　●12月発売予定
●価格¥6,800　●バックアップメモリー未定

おなじみの脇役妖怪も画面せましと大活躍！

◀子泣爺（こなきじじい）、砂かけ婆（すなかけばばあ）、一反木綿（いったんもめん）、ねこ娘（ねこむすめ）、姿は恐ろしいが妖怪の良い（人の良い？）鬼太郎の味方たちだ。頼もしい…よなぁ？

主人公鬼太郎と目玉おやじ

▲悪い妖怪も、この鬼太郎様にかかっちゃ退散するしかない。だが今度の敵は、かなり手強いらしい。しかも例によって、ねずみ男が余計なことをするし……。

姥捨村に起こる怪事件 新たな冒険が、今始まる

四度目のTV化を果たし、3歳の子供から80歳のお年寄りまで、だれもが知っている水木しげる原作の国民的妖怪マンガ「ゲゲゲの鬼太郎」。もはや細かい説明など無用であろう。今回はより原作に近い、怖い怖いテキストアドベンチャーとなって登場だ。

物語は冬。ゲゲゲハウスに1羽のからすが、手紙をくわえて運んできた。差出人は、雪深い寒村の姥捨村に住む和尚。何やら、恐ろしい事件が起こったらしい。詳細は書かれていないが、文面から察して、得体のしれない何者かが関与しているようだ。和尚の手紙にただならぬ気配を感じた鬼太郎は、ことの真相を解明すべく、早速目玉オヤジとともに姥捨村へと向っていった……。

プレイヤーはもちろん鬼太郎。選択肢を選びながら不気味なストーリーを進めていく。映画的手法を取り入れたきめ細かなグラフィックと、立体音響システム（ヘッドホン使用）による迫力の音声で、ダークな妖怪世界を堪能できる仕掛け。また、妖気を感じる“妖怪アンテナ”や、リアルな戦闘を生み出す“タイミングシステム”などの新システムが織り込まれ、よりいっそう恐怖、スリル、ユーモアが味わえる。往年のファンのみならず、期待の1本だ。

物語をいやがおうにも盛り上げる敵キャラの存在感 不気味な妖怪たち

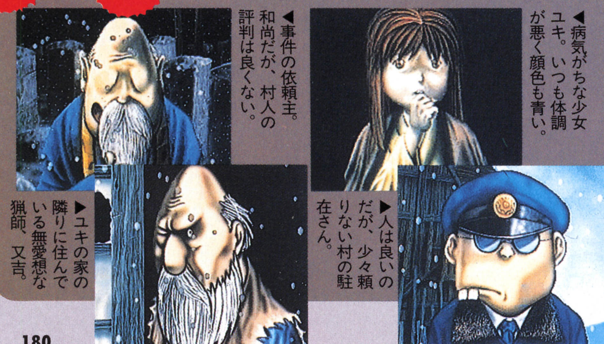




◀全身が炎のような毛で覆われていて、カビた餅のような匂いがする妖怪。成仏する前の死者から、魂を抜き取ることを生業としている。魍魎とはたいへん仲が悪いらしいが……。

▶死者の肉体に取り憑き、ゾンビと化して悪さをする邪霊。しかし、今の日本では火葬にふされるため、なかなかお目にかかれないのが残念。

この物語の舞台となる… 姥捨村の人びと



◀事件の依頼主。和尚だが、村人の評判は良くない。

◀病気がちな少女ユキ。いつも体調が悪く顔色も青い。

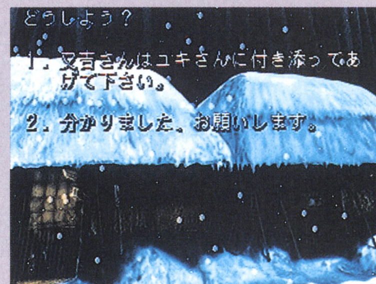


▶ユキの家の隣りに住んでいる無愛想な猟師、又吉。

▶人は良いのだが、少々頼りない村の駐在さん。

多彩に展開するマルチストーリー

プレイヤーの選択しだいで、物語は様々に分岐。いくつもの展開やエンディングが用意されているので、鬼太郎独特の妖怪世界を何度でも楽しめる。また、妖気、霊気などの見えない存在を感じとる“妖怪アンテナ”の使用や、戦闘時の制限時間設定で瞬時に決断を下さなければならない“タイミングシステム”により、ゲームは益々奥が深く複雑な層をなしている。



▲選択肢の一例。これがいく重にも重なって、ストーリーはアミダくじのように、複雑に絡んでいく……。

K.O.F'95～K.O.F'96へ新たに生まれ変わったチームをここに紹介



何の関わりもない3人、シリーズ『龍虎の拳』のMｒ.ビッグ(左)、『餓狼伝説』シリーズのギース・ハワード(中央)、ヴォルフガング・クラウザー(右)が手を組み、餓狼チームと龍虎チームを粉砕すべく、チームを結成した。

ボスチーム



八神庵(中央)の『'95』からの宿命のライバルに、草薙京がいる。その打倒ためにメンバーに選んだのは、よりによって前作のボス、ルガールの秘書の2人、マチュア(右)＆バイス(左)。ちなみに3人は、『K.O.F』シリーズのオリジナルキャラだ。

八神チーム



『K.O.F'95』の怒チームのリーダーであったハイデルン。彼は、暗殺術を教え込んだ愛弟子レオナ(中央)の実力を見るべく、自分の代わりとして、全作でチームを組んでいた部下であるラルフ(左)＆クラーク(右)のふたりとチームを組ませた。

新・怒チーム

12月27日、ついにサターンにK.O.F登場!!



●格闘アクション ●全年齢推奨
●SNK ●12月27日発売
●定価5800円 ●拡張RAMカートリッジ対応



リョウ(左)の妹ユリ(中央)は、前回、父タクマの言うことを聞かずに、他流派のチームで出場した。しかし、今回は父に強引にロバート(右)とリョウの2人と一緒に、父の代わりとして「極限流」である龍虎チームのメンバーに加えられてしまった。

龍虎の拳チーム

白熱のチームバトルが今、始まる

SNKの人気キャラクターが集う、年に1度の格闘の祭典。それが『ザ・キング・オブ・ファイターズ(以下K.O.F)』だ。今年で3回目となる大会には、新キャラクターであるレオナ、藤堂香澄、マチュア、バイス、ギース、Mｒ.ビッグ、クラウザーを含む、9チーム、全27キャラが参加する。ルールは、3人1組で、勝ち抜き「チームバトル」を行い、最終的に勝ち残ったチームが、ボス、神楽ちづる、ゲーニッツの順に挑戦できるというもの。メンバーの組み合わせは、龍虎チームというように始めから設定されたチームを選ぶか、あるいは27キャラの中から好きなキャラを3人選んでチームを結成する。また、このチームバトルならではの戦闘システムとして、つかみ技で捕まれているときや、連続技を食らい、めまいを起こしているときに、控えのキャラが助けに来てくれる「援護攻撃」がある。これは、助けられるキャラと助けるキャラの相性によって、「良く助けに来る」、「まれに助けに来る」、「全く助けにこない」の3種類の条件があり、『'96』の新システムである。戦闘システムとしては他にも、ダウン時のダメージを軽減する「ダウン回避」や、おなじみ、超必殺技も『'95』にあったパワーゲージがMAXのとき、もしくは体力ゲージが点滅時のときに使えたのに加え、新たにその両方の条件を満たしたときのみ使用できる「パワーMAX超必殺技」が追加された。これは、超必殺技より攻撃力が上がり、攻撃範囲が広くなっている。



前回のチームメンバーであったユリが、龍虎チームに取られてしまい、チーム解散かと不知火舞(左)は途方に暮れていたが、キング(右)のとっさの判断で『龍虎の拳』に登場した藤堂竜白の娘、香澄(中央)をメンバーに加え、大会に挑む。

新・女性格闘家チーム

銀河お嬢様伝説ユナREMIX

光の救世主ユナ、ついに始動!!

序盤ストーリー宇宙への旅立ちまでを大紹介〜!!

最新情報とイラスト、制作工程などをあますことなく紹介してきた「銀河お嬢様伝説ユナREMIX」。今回はいよいよ待望の序盤ストーリー大公開。キュートで過激なユナがどうして戦いに巻き込まれたのか、ファンならずとも興味津々。行きます！

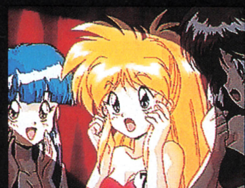
●アドベンチャー　●全年齢推奨
●ハドソン　●12月27日発売予定
●定価¥6,800　●バックアップメモリー1408バイト

ユナを巻き込むハードな運命？

私立高校に通う神楽坂優奈（ユナ）はミス銀河お嬢様コンテストグランプリ受賞を機に、アイドルとして多忙な毎日を送っていた。そんなある夜、疲れて寝ているユナの前に、光の使徒エルナーが現われる。彼女の話によると「大昔、光と闇の戦いがあり、光は破れてしまった。闇の勢力は益々増大しており、このままでは宇宙を支配されてしまう」とのこと。〝光の救世主〟であることを知らされ、参戦を求められるユナ。事の次第を理解できず呆気にとられるが、闇の勢力は暗黒お嬢様ヨーコを使い襲いかかる！　かくしてバトルスーツに身を包んだユナは、銀河の平和を守るためエルナーと共に宇宙へ旅立つ……。

え〜!?　ユナが光の救世主？

こんにちは！　私、ユナ。私立白丘台女子高校の１年生。今まではフツーの女子高生だったんだけど、友達が内緒で応募した、ミス銀河お嬢様コンテストでグランプリになっちゃったの。それからはもう大変。いきなりアイドルとしてデビューさせられるし、TV出演やコンサートで大忙し。その日も仕事でくたくたになって、お部屋で寝てると……。







エルナー

◀ユナを導く光の使徒。大昔、光のリーダーとして最後まで戦ったが、闇の勢力に現在まで封印されていたらしい。

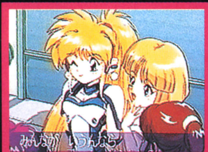


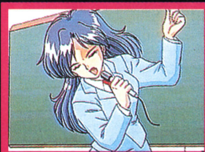
▶コンテスト出場後、闇の勢力に誘拐され暗黒お嬢様にされてしまう。一番最初の敵だ。

グランプリ副賞のクルーザーが来たのに……!!

クルーザーをもらったのに免許証を失くしちゃった。あれがないと受け取れないよ〜。とりあえず自分の部屋を探してみたけど、出てきたのはファンレターを装った意地悪な手紙だけ。こんニャロ〜！　とにかく見つからないんで学校へ。カラオケ勝負を挑まれたりしてバタバタしてると、担任の岡部先生が「マネージャーが落としものがあるから渡したい」って教えてくれた。これってたぶん免許証のことよね。次はTV局かぁ。急いで行ったらビックリ!　だって、だってアイドル仲間のかえでちゃんが……。



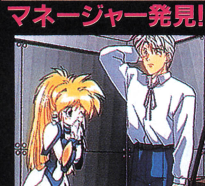






◀ユナと仲の良いアイドル。すでに闇に心を奪われ、暗黒お嬢様に。マネージャー監禁など、いろいろ悪さをする。

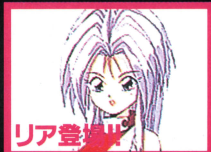
マネージャー発見!!



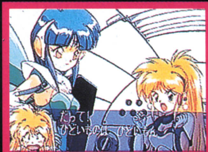
あ〜ん、かえでちゃんが変〜!!

空港から、いよいよ宇宙へ出発進行〜〜〜!!

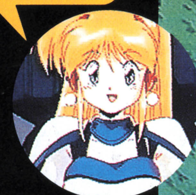
小林マネージャーから休暇をもらったし、めでたく免許証も戻ってきたので空港に。空港ってやっぱり外国の人が多いよね。私も話しかけられてしどろもどろ。でも通りかかった女の子リアが助けてくれたんだ。英語ができる人ってカッコいい！　それにしても彼女「あなたとはまた会えそうな気がする」って言ってたけど、どういう意味なんだろう？　まっ、いっか。それでもってクルーザーのコクピットに入ったら、きれいなお花がいっぱい生けてあるじゃない。よくわかんないけど、ユナうれしいっ！



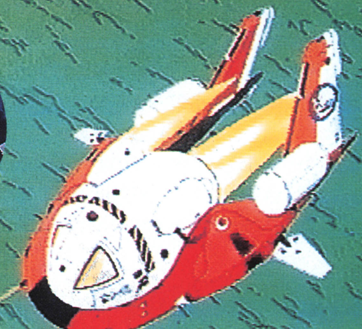




戦いの始まりよ!!



▶花々の陰から現われた美少女。〝暗黒お嬢様13人衆〟のひとりで、恒星系をも簡単に破壊するほどの力を持っている。



海外で話題を呼んだ『オーバードライビン』が大手メーカー日産の協力で、今、生まれ変わる!!

スカイライン・フェアレディーZ・シルビアなど数々の名車から、日本のファミリーカーの代表といわれるサニーまで、幅広いユーザーニーズに応えてきた大手自動車メーカー日産。日本のほとんどの車道で古くはブルーバードが、そして現在では白いサニーが、家族の笑顔を運んでいる。そんな日産の協力を得て、同社の名車が実名で登場するのが、この『オーバードライビンGT-R』だ。

母体となった『オーバードライビン』は海外で発売され、リアルで迫力ある走行感覚が話題を呼んだ。これも名ソフトである。片や自動車メーカー、片やゲームソフトとジャンルの違いこそあれ、幅広いユーザーに支持された両者はたがいに王者の風格を知るもの。本作品の高い完成度もうなずける。

ゲーム内容は日本向けにアレンジ。もちろんコクピットもリアルに再現されている。タコメーターやハンドルも動くし、ミッションなどの操作方法も実車そのままで、カーマニアのこだわりゴゴロをくすぐる仕掛け。これに加えスカイラインシリーズなど歴代の名車が登場するというのだから、熱烈な日産ファンにはこたえられない1本だろう。"ケンとメリーのスカイライン"の愛称で親しまれたあのスカイラインGT-R KPGC 110を含め、8台のラインナップが用意される予定だ。

コースは全部で6種類。タイムトライアルやトーナメント、2人対戦など各種のモードが楽しめる。最も注目したいのはフリー走行で、時間の設定が可能。憧れのアノ車で、夜明けや夕暮れのフリーウェイを疾走しよう。美しいコクピットビューが君を魅了するハズ。もちろん隣りの彼女も大満足だ。



コクピット内も忠実に再現

▲色、アナログメーター類、カーステまでこのとおり。これが『オーバードライビン』のこだわりだ。

▼市街地などの見慣れた景色から荒涼とした砂漠まで、様々なコースが用意されている。



コースセレクトもOK!!



リアルなコースビジュアル

◀おお〜っとコースアウト！こんな所までリアルなのは喜ぶべきか、哀しむべきか？

▼登場する車種は、すべて日産ラインナップ！一度乗せて……おっと乗ってみたかったフェアレディーZも、アルアル！



全車種日産車

選べる視点

視点はドライバービュー、コクピットビュー、そして俯瞰の3つからセレクト。コースどりしやすい視点でレースに燃えるか、ドライブ気分で景色を堪能するか、目的に合わせて選ぼう。



▲コースどりしやすい俯瞰視点。景色も楽しめるから一石二鳥だが、レース中は暇がないかも。

名車スカイラインシリーズも勢ぞろい!! NISSANマニア必見のレースゲーム



車が好きで、レースが好きで、ゲームも好きだし愛車は日産！　中古のサニーだってノープロブレム。そんなあなたにピッタリの、超リアル日産実車使用レースゲーム、堂々登場！

●レース
●EAV
●¥6,200
●全年齢推奨
●12月20日発売
●バックアップメモリー52

NISSAN PRESENTS
OVER DRIVIN'GT-R

対エイリアン迎撃部隊「S.T.A.A.R.Team」出動

BANG！ BANG！ BANG！ いやぁ爽快、爽快。ストレス解消しますなぁ、バーチャガンというやつは。第一、面倒な操作がいりませんから。ただハタから見ると、ちょっとコミカルですけど……。まだ持っていない人は、ぜひお試しあれ。それからバーチャガンだけ持ってても、おマヌケさんですからね。サターンと今回紹介する『エリア51』がなくっちゃね。もちろんコントローラーでもプレイOK。

このゲームの舞台となるエリア51というのは、アメリカネバダ州ラスベガスより北に90マイルほどの位置にある軍事施設。それもアメリカ空軍の第一級機密事項を、一手に負った施設なんだそうで。で、軍関係者によるUFOの情報漏洩や、付近の住民の目撃談が絶えないとか。何やらきな臭いですな。実際、1947年ロズウェル空軍基地からエイリアンの死体が移送されたとか、F-117Aステルス戦闘機は、実はUFOではないかとか、そんな噂がまことしやかに流れているわけです。大ヒット映画『インデペンデンス・デイ』の舞台となったのも、このエリア51なんですよ。というわけでこのゲーム、どんなストーリーかと申しますと……。

エリア51に48時間前、未確認飛行物体が墜落。その直後、エリア51からの連絡が途絶える。軍は緊急に調査隊を派遣するが、エイリアンに寄生され、ゾンビと化した隊員の映像だけを残して、音信不通に。この事態に合衆国政府は、極秘裏に対エイリアン迎撃部隊「S.T.A.A.R.Team(Special Tactical Advanced Alien Response)」の出動を要請した。彼らはエイリアンによる侵略や、国際紛争の裏で暗躍するエイリアンの陰謀を、多々撃破してきたエキスパートたちである。指令はエリア51に潜むエイリアンの抹殺と、証拠隠滅のためエリア51そのものを完全破壊する。以上の2点である。

画面内から攻撃してくる敵を撃たれる前に迎撃。ただし味方を撃ってはいけない。弾数に限りがあるので、再充填しながら進もう。

▶ウエーブをクリアするか、ゲームオーバーになるとステータスレポートが表示される。いちばん上のマークは階級を表わしている。



*画面は開発中のものです。

アイテムを撃つと、プレイヤーのガンがパワーアップする。一見、目立たないアイテムもあるので、手当たり次第に撃とう。もしかすると、エリア51のどこかに存在するというシークレットルームの手掛かりが、つかめるかもしれない。



アイテムを撃破してパワーアップ

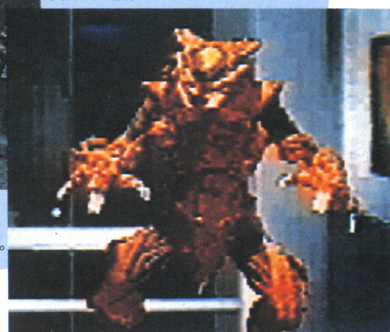
あらゆるものを撃て!!

ゾロゾロ出てくる敵キャラ

本物のエイリアンと、エイリアンに寄生されたゾンビ兵が攻撃してくる。いきなり目の前に現われたり多人数で銃を乱射してきたりするなか、相手に倒される前にガンを命中させなければならない。ライフが0になるとゲームオーバー。弾がなくなったら、画面の外を撃って再充填する。ロックオン機能は採用されていないが、それによってよりリアルな銃操作が実現。



▶ゾンビ兵。ガンが1発命中すれば大抵倒せるが、なかにはしぶといのもいる。また、青い服を着た味方と間違えやすいので、注意が必要だ。



◀ウエーブ4以降から登場する実体エイリアン。グロテスクで気持ち悪いかも。手強く、連射してもなかなか倒れない。

バーチャガン対応

アメリカのアップライト筐体のゲームランキング9カ月連続1位更新中!

AREA51

●ガンシューティング ●全年齢推奨
●ソフトバンク ●1997年1月下旬発売予定
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー未定

アメリカでロングヒットを続けるガンシューティングが、いよいよサターンに登場!! バーチャガン対応で、リアルな臨場感が体験できる。さあ、ガンをかまえて敵の中枢部に進撃だ!

アニメとゲームの融合でさらにドラマチックに演出!!

QUOVADIS 惑星強襲オヴァン・レイ

クォヴァディス2

少しずつ姿を見せた期待のシリーズ最新作『クォヴァディス 2』。今回は、皮肉な運命に翻弄される登場人物たちを紹介しよう。

別の世界の別の運命、人生

今回の舞台は辺境銀河、シリーズ1作目のイベルカーツ条約世界とは遠く離れている。が、そこにも戦いがあり、人々は過酷な運命に流されて行く。そんな物語のひとつを取り上げたのが本作品『クォヴァディス2』。全3部作といわれるこのシリーズの第2部として独立したひとつの世界を構築している。

エリート士官で優秀なAAパイロットオヴァン・レイ。彼の婚約者でもある美しき技術士官ヒルダ・レーベンス。オヴァンの親友でやはり優秀なAAパイロットのディオン・ホワイト。G.O.A.軍大統領警備隊の一員として輝ける未来を持つ彼らが巻き込まれた、皮肉な運命。一度狂った歯車は友情も愛情も奪い去り、彼らを終末へと向かわせてしまう。

必見は美樹本晴彦氏のキャラデザイン。キャラ紹介で使用したオヴァンのイラストはまだエリート士官だったころ。一方アサルト・アーマー（以下AA）と供に掲載してあるのが、過酷な人生を経て敵軍となったゲーム開始時のオヴァン。鋭い目つきの青年はクールな傭兵に姿を変えた。彼らの未来には何が待つのか。続報を期待したい。

八惑星連合軍
格闘戦用アサルトアーマー
A9F−4「FELON」
S／N　190426
オヴァン・レイ搭乗機

●シミュレーションRPG　●全年齢推奨
●グラムス　●'97年3月発売予定
●予価￥6,800　●バックアップメモリー対応

10年前の事件が……3人の人生を変えた

セテウア星系の経済大国G.O.A.大統領就任式。G.O.A.以外の八惑星連合テロが勃発する。軍のエリート戦士として大統領警備に当たっていたオヴァン、ヒルダ、ディオン。が、事件鎮圧後、オヴァンはテロの首謀者に仕立て上げられ全星系に指名手配されてしまう。

オヴァン・レイ

▲優秀なパイロットとして国の発展を願う、純粋な19歳のオヴァン。が、事件と10年の月日は彼をクールなリアリストに変える。現在は八惑星連合軍・惑星強襲旅団『赤い蠍』所属。

ヒルダ・ベーレンス

▲技術士官として軍に従軍中、オヴァンと婚約。就任式任務の後、結婚の予定だったが事件がふたりの人生を狂わせた。現在もG.O.A.軍技術士官。任務と敵陣営のオヴァンへの愛の狭間で苦悩する。

ディオン・ホワイト

▲オヴァンの親友かつライバルで優秀なパイロット。オヴァンの逃亡後常にヒルダをかばう。沈着冷静で新技術に強く新型AAで彼の前に立ちはだかる。今はG.O.A.軍大統領警備隊宇宙兵師団所属。

■開発も順調に進行

さて、システム関係も順調に開発が進んでいる。プレイヤーは指揮官オヴァンとして部下から報告を受け、指令を与え、任務を遂行。新システムSTS2（StoryTellingSimulation System）搭載でゲームとドラマが融合され、まさに実戦感覚なのだ。



▲全体の戦況の説明後マップごとに勝利条件が設定され、これを満たすとクリア。



▲作戦に参加する機体を配置する。兵装変更やパイロットの乗せ変えも可能だ。

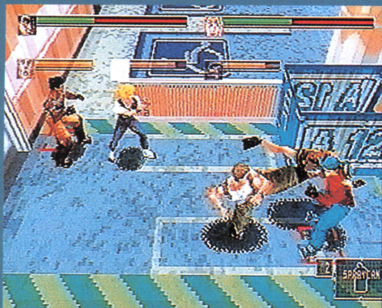
Mission Debriefing
所要時間 ……. 02:05
敵撃破数 ……. 8機
自軍損害 ……. 3機
自軍死者 ……. 1人
作戦評価 ……. 75 pts／B rank
補充人員あり ザック
補充機体あり FELON ×2
補給物資あり "トーク16LZキャノン"
パイロット 18名
保有AA 15機
部隊戦績
個人戦績
機体戦績
次の作戦

▲戦闘結果報告はプレーヤーのスキル評価も表示。新兵器・補充兵の状況も。

STAGE2

地下駐車場からロボットとの戦いまで

地下エレベーターホール

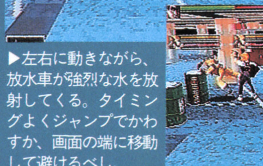


◀スプレーが落ちているが、敵が持っている銃を奪うほうがいい。敵に攻撃のチャンスを与えないよう、隙を見せずに連続攻撃で倒せ。

地下駐車場

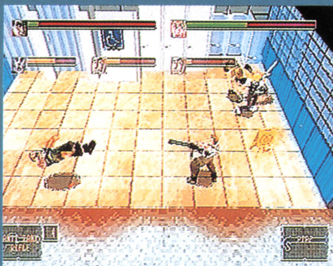


◀放水車の突進をジャンプで避けるとバトルに。消火服を着たテロリストが複数襲ってくるので、オノを奪って攻撃を加えよう。



▶左右に動きながら、放水車が強烈な水を放射してくる。タイミングよくジャンプでかわすか、画面の端に移動して避けるべし。

トイレ



▲トイレの中でも熾烈な戦いが始まる。ロケット砲は強力だが、接近戦では注意して戦うこと。



▼なんとパンツ1枚で戦う敵が。でも油断すると、豪快な荒技を仕掛けてくる。

◀空手の使い手が登場する。武器があるなら距離を離して攻撃。なければ慎重に肉弾戦だ。

コンピュータルーム

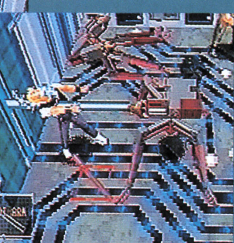
▼ステージ2最後のバトルフィールドでは、2体のロボットがいきなり襲ってくる。2Pでプレイしていれば1体ずつ戦うことができるが、1Pだとかなりシビアな戦いになる。





▲素手でもロボットにダメージを与えられるが、鉄骨を振りまわしたほうが、より強烈だ。

▼ロボットはジャンプして長い足を回転させて攻撃する。さらにビームを発射してくることもあるので、あまり長く直線上にいないようする。



簡単な操作と多彩なアクション 人気アーケードが早くも登場

前号でアーケードからの移植が決定したことをお知らせした『ダイナマイト刑事』。もっと詳しく知りたいという多大な反響があり、今回はその続報としてステージ2で戦うバトルフィールドを紹介する。

その前に、ここでもう一度『ダイナマイト刑事』について復習しておくが、このゲームは敵と戦いながらステージをクリアしていく、現在アーケードで人気のアクションゲーム。ただし、バトルは格闘アクションのノリで進んでいく。それも複雑なコマンド入力ではなく、パンチ、キック、ジャンプの3ボタンとレバーの連続操作だけで多彩な技が出せるのだ。格闘ビギナーでも楽しめる傑作と評判高い。

さらに、奥行きのある2Dステージでは、3Dポリゴンで描かれた様々なキャラクターが入り乱れるが、アクション映画のような軽快なノリとジェットコースターのような目まぐるしい展開は、息をつかせずほどに興奮させてくれるはず。

バトルフィールドからバトルフィールドへの移動には、指定されたボタンを素早く押すことで敵を倒す、タイミング重視のムービーのような演出も施されているから進行的にも飽きることはない。一度プレイしたら絶対に病みつきになる。ビギナーからマニアまで楽しめる愉快痛快なアクションゲームがSSで大暴れするから楽しみにしておこう。



▲輸送ヘリが爆破されてしまい、もはや敵を完全に倒すことでしか助からない。迫力のデモシーンを十分に堪能してからGO!

ステージ2で待ちうける強敵たち!!

ダイナマイト刑事

高層ビルがテロリストに占拠されてしまい、約30名のVIPが人質になってしまった。人質を救出できるのは凄腕のダイナマイト刑事だけ。軽快なアクションで敵をなぎ倒して進め。

SUCCESS

●アクション　●全年齢推奨
●セガ　●'97年1月24日発売
●定価¥5,800●バックアップメモリーなし

悪名高き第12特別機甲部隊がゼネス軍に挑む

ASSAULT SUIT LEYNOS
重装機兵レイノス2



2D横スクロールの容量の大きさを最大限にいかし、驚異的な操作性を実現した超人気のアクション「レイノス」が帰ってきた！

●アクション ●全年齢推奨
●メサイヤ ●'97年2月発売予定
●価格未定 ●バックアップメモリー未定

怖いもの知らずの戦闘野郎。いざ、出陣!!

メガドライブの時代から始まって、今なお人気のアクションシリーズ。この春、斬新なアイデアを織り込んだ最新作が、いよいよサターンに登場する。

西暦2123年。世界は食料難による国家間紛争、軍事テロ、クーデターが恒常化していた。そんなおり、ゼネス連邦首相が暗殺され、ゼネスはこれをサンラール共和国の陰謀と主張。サンラールは強く否定するが、ついに両国は全面戦争へ突入する。開戦から1年、劣勢を強いられているサンラール軍は現状の打破を検討。ならず者の戦闘集団、第12特別機甲部隊(12特機)を大統領特命として投入するのである。

前回（11月号）、隊長カイル・クライバー（プレイヤー）以下4人の猛者たちは、アサルトスーツに身を包み、最初の難敵巨大重戦車（通称ゾウガメ）を撃破した。期待の今号では、地形的難所の山岳地帯を攻略し、前線基地に乗り込む。目的は敵の軍事施設を破壊すること。ブースター多用など、いくつかの困難も待ち受けているが、果敢に攻めてみた。



◀メンバーは男3人と女ひとり。全員腕は一流だが軍内部でたびたび問題を起こしている。

MISSION2 山岳地・敵前線基地攻略

頂上のマンモスレーダーを破壊せよ

絶壁ともいえる急斜面と、荒い岩肌が立ちはだかる山岳地帯。地形を巧みにいかした、ゼネス軍のしたたかさを感じる。敵は決して甘くない。全員軽口を叩いているが、表情は真剣そのものだ。この山を越さなければ、先に進めない。山頂付近の前線基地目指して、隊長自ら先頭を切り、勢いよく踏み込んでいった……。プレイヤーは初期機体レイノスM2を操作する。攻略のポイントは、いかにジャンプとブーストをタイミングよく活用するかにかかっている。ザコ敵はうざったいが大したことはない。ダメージゲージを、こまめに確認しながら進行しよう。要注意ポイントは巨大レーザーと落石だ。



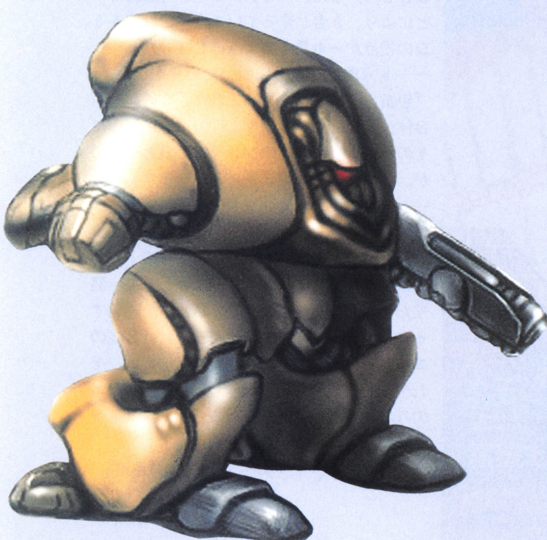
◀うまくジャンプやブースト（Bボタンを2回押す）を使って山頂を目指そう。オートエイミングで自動的に近い敵や落石に照準が合う。ここはただ、連射していれば良い。

▶高い岩壁は、いくらジャンプしても届かない。Bボタン連打でブーストをうまくコントロールしクリアしよう。ステージはまだ、始まったばかり。こんなところでつまずけないぞ。



◀敵は地上と空中から攻撃してくるので、一瞬の油断が命取りに。敵の数量はさほど多くなく、ダメージを回復するチャンスは必ずある。

▶これがマンモスレーザー。動いていれば、めったに命中することはない。しかし、当たるとダメージは大きい。ロックオンを利用して撃破せよ。



敵の前線基地に突入!!

いよいよ“ビッグウォール”と呼ばれる前線基地に潜入。ここを壊滅すれば、とりあえず任務は終了する。が、何かがおかしい。前回の巨大重戦車“ゾウガメ”といい、“マンモスレーザー”といい、軍の情報とは大きく食い違う。どうやら政府は、成功すればもうけもので、やられても何かと問題の多い4人の厄介払いと考えているようだ。それなら、なおさらこんな所で倒れるわけにはいかない!!





▶空から攻めてくる敵機は、ブースト操作で迎え撃つ。

◀基地内部からも、続々と出撃する敵。撃ちまくれ。

◀激しい戦闘が予想されるので、突撃する前に、十分ダメージを回復しておこう。連射、連射で強行突破。



▶作戦大成功。案外あっさりしているので、拍子抜けするかもしれないが、ゲームはまだまだこれから。本当の試練の始まりだ。



愉快なキャラ、君はだれを選ぶ?

芸術の都パリ。凱旋門、シャンゼリゼ大通り。そしてどこかもの悲しいセーヌの流れ。貧しくも希望に胸を膨らませていたあのころ。いやぁ、懐かしいなあ……(よく言うよ、行ったことないくせに)。

ボンジュール! レースの本場フランスから、あの『ストリートレーサー』がパワーアップして帰ってきたよ。美しいグラフィックと大迫力のサウンド、もちろんスピード感だって抜群のカーレースなんだ。ひょうきんで個性的なキャラクターと車を選べるのもグッド。それから操作性も、超リアルで最高!でも、本当に凄いのは画面を分割して、な、なんと8人同時プレイができることなんだ!! 友達を呼んでワイワイ遊べば、時間も忘れて熱くなるぞ。

コースは全部で24種類。砂浜、ダートなど変化に富んでいて、何回プレイしても飽きない。もちろん、ただ速く走れば良いってもんじゃなく、武器や技を使って相手を攻撃したり、アイテムを拾ってパワーアップしたり多彩なテクニックが必要。栄光の勝利を目指して、ガンガン腕を磨こうぜ。そうそう、円形フィールドで行なわれる、乱闘モードも、遊んでみてちょ。いわば車と車のバトルロイヤル。武器を使って相手をはじき飛ばしちゃおう。そのほかにもゲームを再現するプレイバックや、視点を3段階に変えられるなど遊び方いっぱいだよ。

さあ、君はどのキャラクターを選ぶ? 愛車に飛び乗って、サーキットせましとエンジン全開ゴー!

遊び方いろいろプレイモード

性能の異なる8台の車、24種類のサーキット、難易度に応じたカップレース、カスタムカップ、マッチゲーム、乱闘、タイムアタックなど選べるキャラとゲームは盛りだくさん。さらに周回数や難易度など、各種の設定が可能。



▲勝ち上がりのレース。ポイント制で優勝を目指す。



◀レースではなく武器を使い相手の攻撃をする。

▲1対1の対戦モード。レース、バトル共にできる。


▼後方、乗車位置、真上など様々な角度から、視点を変えることができる。


▲それぞれの車には、特徴が異なるユニークな武器が搭載されている。例えば、幽霊で相手を脅かすとか。



●カーレース ●全年齢推奨
●ユービーアイ ソフト ●12月20日発売
●定価¥5,800 ●バックアップメモリー対応

驚異の8人同時プレイを実現させて、レースの本場フランスよりあの『ストリートレーサー』が帰ってきた。32ビット機の性能を生かす豊富なプレイモードと、先進の機能満載!!

ユービーアイソフト社仏国本社社長に聞く



◀大の車好きでカーレースソフトには、いつも注目している。このゲームを開発するのはとても楽しかったという。

——多くのレースゲームが発売されている中あえて開発した理由と、他社との差別化をする点で最も意識した点はどこでしょうか。

「数々の素晴らしいカーレースゲームが、すでに市場に出ています。また、このジャンルは、絶えずユーザーが求めているジャンルでもあると思います。『ストリートレーサーエクストラ』は、ただ競争するだけのドライビングゲームではありません。史上初の8人同時プレイ、バトルなどの可能な要素をできるだけ盛り込み、これ1本あれば、いろいろな要素が十分に楽しめるソフトです」

——このゲームを開発するにあたり、ヨーロッパ以外のマーケットも意識しましたか。

「もちろんです。特に日本、アメリカという2大マーケットはかなり意識しており、現地法人を通してユーザーのニーズを絶えずとらえ、製品に反映するよう努力しています」

——日本のゲーム業界、あるいはユーザーについて、どういう見方をしていますか。

「日本のゲーム業界は、勿論世界のゲーム業界の先頭に立つもので、私たちは、絶えずその動きを見据えて開発に取り組んでおります。ユーザーにつきましては、弊社はすでに何本かのソフトを日本でリリースしておりますが、やはり、ゲーム性に非常に敏感だと思います。ゲーム自体が良くなければ受け入れられません。逆に言えば、良いものをつくれば必ず受け入れてくれるという目標にもなるわけです」

——8人同時プレイの実現に、苦労した点は。「毎秒60画面の動画イメージ速度を維持することと、8分割されることによってひとつの画面が小さくなるので、そのことでゲーム性を損ねないようにする。以上の2点に苦心しました。また、マイクロモードを加えることにより、8台が走っている全体の状況を3Dの視点からも見えるようにしました」

——8人同時プレイについてPRをどうぞ。

「豊富な遊び方が盛り込まれた、このゲーム自体が面白いという事をご理解頂き、さらにそのうえ、8人同時にプレイできるというのが、このソフトの楽しさだと思います」

——最後に、日本のユーザーへのメッセージをお願いいたします。

「弊社の『ストリートレーサーエクストラ』とは、ひと言でいうと〝本当に楽しくて、盛りだくさんなゲーム〟です。私たちが開発することを心から楽しんだと同じだけ、日本のユーザーのみなさんに楽しんで貰いたい。それが、私たちからの心からの願いです。日本のみなさん!『ストリートレーサーエクストラ』を思う存分楽しんでください!」

ユービーアイ ソフト社フランス本社社長
Yves GUILLEMOT

立ち技世界一を目指すのはキミだ！
K-1 GRANDPRIX・翔 Fighting Illusion

TV中継でおなじみ『K-1グランプリ』が格闘ゲームになって登場。選手の動きにモーションキャプチャー技術を採用して臨場感はバツグン。

●3D格闘アクションゲーム
●全年齢推奨
●エクシング
●'97年1月発売予定
●予価￥5,800
●バックアップメモリー未定

空手、キック、拳法などあらゆる立ち技格闘技の世界一を決定する、人気の『K-1』をシミュレート。このゲームの特徴は、荒唐無稽な必殺技を多用するキャラクターものの多い格闘アクションゲームのなかでも、本物指向の超リアルな対戦が可能になっていること。各選手の動きに、実際にスタジオで撮影したモーションキャプチャを採用しているので、選手のクセまでが再現されているのは見逃せない。

プレイモードにも2P対戦用のVSモード、対COM勝ち抜き戦モード、トーナメントモード、団体戦モードなど多彩なモードを完備。特に注目したいのが、AIが操作する選手の戦法をスパーリングで鍛え強化するSLGライクなAI育成モード。今回はAI育成専用キャラも登場する。

またSS版にはマイケル・トンプソン、スタン・ザ・マンなど4名の選手が初登場。ますます楽しみが広がった。





◀有名選手が実名で登場。重量感あるアクションが、簡単な操作で楽しめてしまう。

バラエティ豊かな3本を1パックに
ダイハード・トリロジー

人気アクション映画『ダイハード』シリーズが、種類の異なる3つのゲームでついに登場！　テロリストたちに正義の銃弾を撃ち込め！

●アクション
●全年齢推奨
●セガ
●'97年1月30日発売予定
●定価￥5,800
●バックアップメモリー―96

大ヒット映画『ダイハード』をゲーム化。シリーズ3作の世界観をベースに、凶悪なテロリストたちと主人公マクレーン刑事の熾烈な闘いが繰り広げられる。

このゲームの最大の特徴は、1本のシナリオで進行するシステムの異なるゲームが、3本同時に収録されていること。『ダイハード1』は、超高層ビルの各フロアごとにテロリストを一掃し、人質を救出していくクォータービュー視点のアクションシューティング。『ダイハード2』は、空港内に群がるテロリストを武器で撃ち倒していく主人公視点のガンシューティング。『ダイハード3』は、NY市街に仕掛けられた爆弾を車の体当たりで処理していくドライブアクションになっている。『2』と『3』は、それぞれバーチャガンとレーシングコントローラーにも対応。単体のゲームとしても完成度の高い3本がそろったお買い得版だ。





◀どのゲームもボリューム満点。アクションゲーム派なら1本手もとに置いておきたい！

スーパーヒーローがタッグで激突！
X-MEN VS. STREET FIGHTER

世界的に人気の『ストリートファイター』キャラと、アメコミのスーパーヒーロー『X-MEN』キャラが国境を超えたバトルを展開！

●対戦格闘ゲーム
●全年齢推奨
●カプコン
●'97年夏発売予定
●価格未定
●バックアップメモリー未定

このゲームの特徴は、タッグマッチという新要素を盛り込んだド派手な演出。

「ヴァリアブルヒーローバトル」と呼ばれる2on2のチーム戦では、サイクロップスとリュウ、ベガとマグニートーなど、プレイヤーの好みのメンバーを自由に組み合わせたドリームマッチが可能。ゲーム中のパートナー交代もいつでも自由に行なえる。また、タッグマッチならではの交代技「ヴァリアブルアタック」「ヴァリアブルカウンター」、タッグで繰り出す合体超必殺技「ヴァリアブルコンビネーション」などユニークな攻撃も用意。　基本システムは『X-MEN』でおなじみの「ベクトル理論」「スーパージャンプ」「空中ガード」「空中必殺技」などを踏襲。さらに相手を押し返す「アドバンシングガード」や空中連続技「エリアルレイヴ」を加えた、多彩なバトルがキミを待っている。





◀超ド級の必殺技が炸裂する大迫力を見よ！　※写真はすべてアーケード版のものです。

ついに実現！　6人タッグマッチ
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

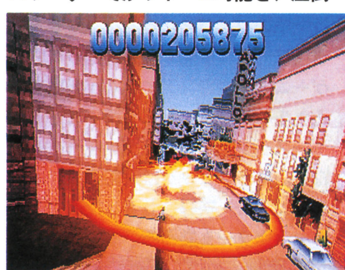
プロレスゲームの定番『ファイプロ』の最新作がSSに登場。新システムも搭載され、夢の6人タッグ実現で興奮度120％！

●対戦プロレスアクションゲーム
●全年齢推奨
●ヒューマン
●12月27日発売予定
●定価￥6,800
●バックアップメモリー―316

登場レスラー数138名、レスラーひとりに用意された技は50種類、内蔵レスラーすべてがリネーム可能と、圧倒的なボリュームを誇る『ファイプロ』シリーズ決定版。今作の最大の注目点は、プロレスゲーム初のリアルタイム6人タッグバトル。もちろんマルチターミナル6に対応、友達同士で白熱のバトルを堪能できる。

また「呼吸システム」と呼ばれる新システムを搭載。格闘アクションにありがちな、一方的な攻撃によるかたよった試合展開を解消するため、技を掛けすぎるとレスラーが呼吸を乱しコントロール不能に陥るなど、リアリズムにあふれた試合が可能になった。

エディットモードのパーツもますます豊富になり、まさに究極のレベルで登場。とにかく、ここでは紹介しきれない多彩な機能満載のニュー『ファイプロ』。あとは、キミが実際にプレイして確かめてほしい！





◀迫力満点の6人タッグ以外にも、デスマッチやグルーサムファイトなども楽しめる。

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

SANKYO実機6台をシミュレート

パチンコ実機シミュレーションの定番『SANKYO FEVER』シリーズが登場。SS版だけの完全オリジナルバージョンも収録。

他機種でも人気のパチンコシミュレーターのSS版。「CRフィーバービーチ」「CRフィーバービッグパワフルFX」など、メーカーの最大手・SANKYO社の人気実機6種類を完全再現。ただゲームとして楽しむだけでなく、実践の攻略に役立つ内容の充実ぶりが大きな魅力だ。今作では釘のすべてが調節可能。対戦パチンコである条件をクリアすると人気機種のスペシャルバージョンが登場する。

- ●シミュレーション
- ●全年齢推奨
- ●ティー・イー・エヌ研究所
- ●'97年1月発売予定
- ●価格未定
- ●バックアップメモリー未定



◀写真はギャルのグラフィックで大人気の「フィーバービーチ」。

ウルトラマン 光の巨人伝説

ウルトラ兄弟と怪獣軍団のリアルバトル

史上最強のヒーローたちが、リアルサイズでバトルを繰り広げる3D対戦格闘アクション。シチュエーションによって切り替わる視点の迫力を見よ！

このゲームの特徴は、背景の建造物がバトルに利用できること。キャラクターが投げられたり、蹴りなどで吹き飛ばされて建物にぶつかると、押しつぶされたり爆発に巻き込まれたりとダメージを受ける。今までにないリアルな格闘が再現されているのだ。

もちろん各キャラクターの必殺技も完全再現。ウルトラ警備隊の支援攻撃など演出面にもこだわっている。ストーリー、VSと多彩なモードを用意。

- ●対戦型格闘アクション
- ●全年齢推奨
- ●バンダイ
- ●12月20日発売予定
- ●予価￥7,800
- ●バックアップメモリー未定



◀キャラクターはウルトラ兄弟5人、怪獣10体が用意されている。

世界の車窓から(スイス編)〜アルプス登山鉄道の旅〜

家庭で世界を巡る鉄道旅行が楽しめる

TVの人気番組『世界の車窓から』の魅力が詰まったデータベースをパソコン版から移植。第一弾は美しいアルプスを堪能できるスイス編だ。

ユーザーに高い評価を受けた同名のパソコン版を移植。プレイヤーは、スイスのほぼ中央部に位置するユングフラウへの登山口、インターラーケン・オスト駅から観光客に人気の登山鉄道に乗り、途中の街を散策しながら最高所にあるユングフラウヨッホ駅を目指していく。広大なアルプスの実写風景はもちろん、3D・CGによる映像も収録。ムービー、写真でスイスの大自然を堪能しよう。

- ●データベース
- ●全年齢推奨
- ●富士通
- ●12月6日発売予定
- ●定価￥4,800
- ●バックアップメモリー未定



◀車窓動画40分、写真500点を収録。ナレーションもついている。

ブラック ドーン

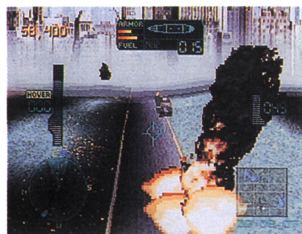
ブラックオペレーション部隊出動せよ！

1988年、世界中に多発するテロ活動を撃滅するために、米最高機密ブラックオペレーション部隊が召集された。民間人の平和を守るのがキミの使命だ

実在の戦車や武器が登場する、リアル指向の本格派3Dヘリコプターシューティング。

ゲームはミッションクリア型。プレイヤーは人質の救出、敵陣の破壊など各ステージで与えられる様々な任務を遂行していく。自機は、AH-69型モホークの先進的なフライワイアーシステムにより簡便な操縦を実現。豊富な特殊武器を搭載し、迫力ある空対陸戦が楽しめるのだ。

- ●3Dシューティング
- ●全年齢推奨
- ●ヴァージン・インタラクティブエンターテインメント
- ●12月発売予定
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリー未定



◀世界各国をまわり任務を遂行。敵を倒すことでアイテムを入手。

バットマンフォーエヴァー ジ・アーケードゲーム

正義のアメリカンヒーローついに上陸！

映画『バットマンフォーエヴァー』をモチーフにした、全米で大人気のアーケードゲームがついに日本上陸。悪漢どもに正義の鉄槌をふるえ！

アメコミの雰囲気たっぷり！　爽快感バツグンのアクションゲーム。プレイヤーはヒーロー、バットマンもしくは助手のロビンとなって、ゴッサムシティにはびこる悪の軍団と闘っていく。ゲームには多彩なアイテムが登場し、それを収集することでド派手な必殺技——スペシャルアタックが使用可能になる。グラフィックは映画の世界観を忠実に再現。映画に登場した魅力的なキャラクターも勢ぞろい！

- ●アクション
- ●全年齢推奨
- ●アクレイムジャパン
- ●'97年2月発売予定
- ●定価￥5,800
- ●バックアップメモリー未定



◀超ド級の必殺技がビシバシ炸裂する。派手な演出は愉快痛快！

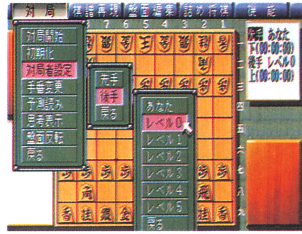
永世名人2

最新機能を搭載した最強の将棋ソフト

最新式の「予測読み」機能で、数ある将棋ソフトのなかでも最速の思考ルーチンを実現した『永世名人』シリーズ最新作。詰め将棋モードも搭載。

このソフトは、CPUとのノーマルな「対局」はもちろん、プレイヤーがつくった19手までの詰め将棋をたちどころに解析してくれる「詰め将棋」モードを搭載。さらに、江戸末期の棋士・天野宗歩の10局分の棋譜と、初代名人・大橋宗桂、2代名人・宗古の名勝負12局分の棋譜が収録され、自由に鑑賞できるのが大きな特徴だ。初心者の練習から上級者の棋力アップまで役立つ実戦的な機能が満載されている。

- ●将棋
- ●全年齢推奨
- ●コナミ
- ●12月20日発売予定
- ●予価￥5,800
- ●バックアップメモリー未定



◀強さは初心者用レベル0からの6段階。ヒント機能もついている。

mr.BONES

ええ？ 主人公はホネなのね！

ホネホネの骸骨を主人公にした、斬新なグラフィックとシステムでみせるユニークなACT。攻撃方法は、自分のホネ！ だったりするんだよね。

このゲームの見どころは、人間タイプ（ホネも人間なのかな？）のキャラクターにはないユニークなアクションの数々。ゲームスタイルはオーソドックスだが、自分のホネを利用して行なう攻撃や、ホネを再構成してフォルムを変えてトラップをすり抜けるなど、骸骨ならではの動きが楽しめる。

ゲーム進行の演出、緻密に描かれたインパクトのあるグラフィック、美しいサウンドがきっとキミを魅了する！

●アクション
●全年齢推奨
●セガ
●発売日未定
●価格未定
●バックアップメモリー未定



◀動きは緻密で滑らか。BGMはロックやカントリーなどだ。

天地無用！登校無用 アニラジコレクション

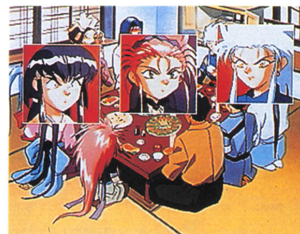
『天地無用！』がオリジナルシナリオで

天地、魎呼、阿重霞……TVアニメやコミックでおなじみの『天地無用！』キャラが大活躍のADV。シナリオはゲーム用オリジナル。ファン必携！

個性的なキャラクターのドタバタぶりで人気の『天地無用！』番外編シナリオが楽しめる。

天地が通う学校に大人（？）に変身した砂沙美が美人転校生としてやってきて、いつものメンバーが戦々恐々。コミカルな掛け合いがアニメチックに展開する。ゲームはグラフィックとオリジナルキャストによる音声で進行。プレイヤーが天地になって選択肢を選んでいくことで、物語は変化する。

●アドベンチャー
●全年齢推奨
●エクシング
●12月27日発売予定
●予価¥8,800
●バックアップメモリー52



◀先に発売されたPS版よりアニメが増えてボリュームアップ！

BUG TOO!!

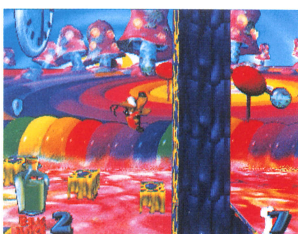
～もっともっと ジャンプして ふんずけちゃって ぺっちゃんこ～

あの『BUG！』に続編が登場！

完全3Dアクションの『BUG！』がステージ構成や演出も迫力満点でますますパワーアップ。"もっともっと" ふんずけちゃっていいみたい！

今作は、前作のシステムをパワーアップ！ ステージの印象も変わり、エジプト、宇宙、水中、ホラーハウスをモチーフにしたステージなど、ますますバラエティに富んだ構成になった。キャラクターも2体増え3種類の個性的な主人公から選ぶことができるゾ!! ダッシュ機能も追加されている。

●アクション
●全年齢推奨
●セガ
●'97年1月発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー未定



◀3Dを駆使した様々なしかけもたくさんある、3Dアクションだ。

シミュレーションズー

目指せ！ 世界一の自分だけの動物園

動物大好きユーザー集まれ！ 身近な動物から世界の珍獣まで、様々な動物たちを集めて自分だけの動物園をつくってみない？ もちろん園長はキミ！

廃園寸前の動物園の園長となりお客を増やし、経営を立て直していく経営SLG。最終目的は、世界一の動物園にすることだ。プレイヤーにできることは、道路の敷設、柵やオリの配置、動物の購入と飼育、フードショップや休憩所などの施設の設置などなど。お客さんの要望に合わせて動物園を拡張していくと、様々なイベントも起こってくる。登場動物数は150種類。動物図鑑もついてお勉強になります。

●動物園シミュレーション
●全年齢推奨
●ソフトバンク
●'97年1月下旬発売予定
●予価¥5,800
●バックアップメモリー未定



◀自分の好みだけでなく、お客さんのニーズにも応えていこう。

三國志リターンズ

初心者にもやさしくなった『三國志』

光栄の誇る歴史ものシミュレーションの名作をグレードアップ。マニア層だけでなく、SLG初心者にも遊びやすくなって見事に復活だ。

戦略シミュレーションファンに高い人気の『三國志』。魏・呉・蜀の3国が覇権を争う2～3世紀の中国を舞台に、プレイヤーは君主のひとりとなって自国の内政を強化し、外交や軍事によって他国に進出。領土を拡大しつつ中国全土の統一を目指していく。

操作は極めてシンプル。今作では軍師による助言も受けられるので、初心者でも手軽に楽しむことができる。全面描き直されたグラフィックも美しい。

●シミュレーション
●全年齢推奨
●光栄
●'97年1月31日発売予定
●定価¥6,800
●バックアップメモリー未定



◀登場武将は全255名。最大8人までのマルチプレイにも対応。

タイムギャル&忍者ハヤテ

名作LDゲーム2本を完全収録！

美しいフルアニメーションで80年代半ばにアーケードで大人気を博した、LDゲームの最高傑作を完全移植。現行ゲームにない斬新さを感じてみよう。

このソフトには、美少女レイカが悪の科学者ルーダを追って様々な時代で活躍する『タイムギャル』と、囚われの姫救出のためにトリッキーな敵城内を冒険する『忍者ハヤテ』の2作を収録。どちらもシステムは簡単明瞭。アニメーション画面にかぶって表示される、ボタンや方向キーの指示に従って入力していくだけ。入力のタイミングはシビアだが、失敗したときのコミカルなやられシーンがまた楽しい。

●インタラクティブムービーアクション
●全年齢推奨
●エクゼコ
●'97年1月17日発売予定
●定価¥5,800
●バックアップメモリー未定



◀写真は『タイムギャル』のもの。黄色のボタンを押せってことね。

Release Calendar

12月10日以降発売予定のソフトリスト
※発売日・ソフト名・メーカー名・価格などは変更の可能性があります。

- **ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚** ●バンダイ●12月27日発売予定●￥6800 [開]
- **ハイパー3D ピンボール** ●ヴァージン インタラクティブエンターテインメント●97年1月発売予定●￥5800 [開]
- **超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～** ●バンダイビジュアル●97年2月発売予定●￥6800 [開]
- **JリーグエキサイトステージV1** ●エポック社●97年発売予定●価格未定 [開]
- **メルティーランサー ～銀河少女警察2086～** ●イマジニア●12月13日発売予定●￥5800 [開]
- **NHL パワープレイ'96** ●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント●12月20日発売予定●￥5800 [開]
- **はいぱぁセキュリティーズS** ●ビクター／パック・イン・ビデオ●12月20日発売予定●￥6800 [開]
- **DX日本特急旅行ゲーム** ●タカラ●12月発売予定●￥5800 [開]
- **Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX 翔** ●エクシング●97年1月発売予定●￥5800 [開]
- **重装機兵レイノス2** ●メサイヤ●97年2月発売予定●価格未定 [開]
- **フォトジェニック** ●サンソフト●97年発売予定●価格未定 [開]
- **大運動会** ●インクリメントP●12月13日発売予定●￥5800 [開]
- **もうぢや** ●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント●12月20日発売予定●￥5800 [開]
- **ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE** ●ヒューマン●12月20日発売予定●￥6500 [開]
- **怪盗セイントテール** ●トミー●12月発売予定●￥6800 [開]
- **三國志リターンズ** ●光栄●97年1月発売予定●￥6800 [開]
- **キューブバトラー** ●YANOMAN GAMES（やのまん）●97年2月発売予定●￥5800 [開]
- **卒業クロスワールド** ●小学館プロダクション●97年発売予定●価格未定 [開]
- **出世麻雀 大接待** ●キングレコード●12月13日発売予定●￥5800 [開]
- **きゃんきゃんバニープルミエール2** ●キッド●12月20日●￥7500 [開]
- **ストリート レーサー EXTRA** ●UBIソフト●12月20日発売予定●￥5800 [開]
- **忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖** ●ジャレコ●冬発売予定●￥6800 [開]
- **Bug too!!** ●セガ●97年1月発売予定●￥5800 [開]
- **クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～** ●グラムス●97年3月発売予定●￥6800 [開]
- **卒業S** ●SECインターチャネル●発売日未定●￥6800 [開]
- **実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～** ●コナミ●12月13日発売予定●￥4800 [開]
- **永世名人2** ●コナミ●12月20日発売予定●￥5300 [開]
- **グリッドランナー** ●ヴァージン インタラクティブエンターテインメント●12月27日発売予定●￥5800 [開]
- **天外魔境 第四の黙示録** ●ハドソン●97年1月14日発売予定●￥6800 [開]
- **シミュレーションズー** ●ソフトバンク●97年1月発売予定●価格未定 [開]
- **真説サムライスピリッツ武士道烈伝** ●SNK●97年春発売予定●価格未定 [ア]
- **モンスターメーカー ～ホーリーダガー～** ●NECインターチャネル●発売日未定●￥6800 [開]
- **NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-"Maria"** ●ソネット・コンピュータエンタテイメント●12月13日発売予定●￥5800 [開]
- **プラドルDISC データ編 レースクイーンF** ●SADA SOFT●12月20日発売予定●￥3800 [開]
- **天地無用!登校無用 アニラジコレクション** ●エクシング●12月27日発売予定●￥8800 [開]
- **ロックマン8 メタルヒーローズ** ●カプコン●97年1月17日発売予定●￥5800 [開]
- **エリア51** ●ソフトバンク●97年1月発売予定●￥5800 [開]
- **ヘンリーエクスプローラーズ** ●コナミ●97年春発売予定●価格未定 [開]
- **センチメンタル グラフティ** ●SECインターチャネル●発売日未定●価格未定 [開]
- **クレイジーイワン** ●ソフトバンク●12月13日発売予定●￥5800 [開]
- **エアーズアドベンチャー** ●セガ●12月20日発売予定●￥5800 [開]
- **ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（お買い得セット）** ●SNK●12月27日発売予定●￥7800 [開]
- **ブラストウインド** ●テクノソフト●97年1月17日発売予定●￥5800 [開]
- **心霊呪殺師 太郎丸** ●タイムワーナーインタラクティブ●97年1月発売予定●￥5800 [開]
- **D-XHIRD（ディサード）** ●タカラ●97年春発売予定●価格未定 [開]
- **同級生2** ●NECインターチャネル●発売日未定●価格未定 [開]
- **スペースインベーダー** ●タイトー●12月13日発売予定●￥3980 [開]
- **シャイニング・ザ・ホーリィアーク** ●セガ●12月20日発売予定●￥5800 [開]
- **水滸伝 天命の誓い** ●光栄●12月27日発売予定●￥5800 [開]
- **EVE burst error** ●イマジニア●97年1月24日●￥7800 [開]
- **ROOMMATE ～井上涼子～** ●データムポリスター●97年1月発売予定●￥5800 [開]
- **ドラゴンマスターシルク** ●データムポリスター●97年春発売予定●￥6800 [開]
- **下級生** ●エルフ●発売日未定●価格未定 [開]
- **タクティクス オウガ** ●リバーヒルソフト●12月13日発売予定●￥5800 [開]
- **m～君を伝えて～** ●ネクサスインターラクト●12月20日発売予定●￥5800 [開]
- **SEGA AGES/ 廊下にイチダントアール** ●セガ●12月27日発売予定●￥4800 [開]
- **ダイナマイト刑事（デカ）** ●セガ●97年1月24日発売予定●￥5800 [開]
- **バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム** ●アクレイムジャパン●97年2月発売予定●￥5800 [開]
- **天地無用!魎皇鬼 連鎖必要** ●パイオニアLDC●97年春発売予定●価格未定 [開]
- **だいな♡あいらん** ●ゲームアーツ●発売日未●価格未定 [開]
- **ファンキー・ファンタジー** ●吉本興業●12月13日発売予定●￥5800 [開]
- **バーチャル競艇** ●日本物産●12月20日発売予定●￥6800 [開]
- **テラ ファンタスティカ** ●セガ●12月27日発売予定●価格未定 [開]
- **デイトナUSA CIRCUIT EDITION** ●セガ●97年1月24日発売予定●￥5800 [開]
- **WWF In Your House** ●アクレイムジャパン●97年2月発売予定●￥5800 [開]
- **ゼロヨンチャンプ Doozy-J Type-R** ●メディアリング●97年春発売予定●価格未定 [開]
- **わくわく7** ●サンソフト●発売日未定●価格未定 [開]
- **エネミー・ゼロ** ●WARP●12月13日発売予定●￥6800 [開]
- **ウルトラマン 光の巨人伝説** ●バンダイ●12月20日発売予定●￥7800 [開]
- **銀河お嬢様伝説ユナ REMIX** ●ハドソン●12月27日発売予定●￥6800 [開]
- **TOMB RIDERS（トゥームレイダース）** ●ビクターインタラクティブソフトウエア●97年1月24日発売予定●￥5800 [開]
- **ブラックドーン** ●ヴァージン インタラクティブエンターテインメント●97年2月発売予定●￥5800 [開]
- **X-MEN vs. STREET FIGHTER** ●カプコン●97年夏発売予定●価格未定 [開]
- **ハート オブ ダークネス** ●セガ●発売日未定●価格未定 [開]

バーチャファイター3
●セガ●発売日未定●価格未定
ア

ラストブロンクス/東京番外地
●セガ●発売日未定●価格未定
ア

mr. BONES
●セガ●発売日未定●価格未定
開

アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♡
●ヒューマン●発売日未定●価格未定
開

ボディバイオニクス～驚異の小宇宙人体
●メディアクエスト●発売日未定●¥5800
プ

表中の略語 開…開発中の画面
イ…イメージイラスト
プ…プレイステーション画面
ス…スーパーファミコン画面
3…3DO画面
ア…アーケード画面
パ…パソコン画面
前…前作の画面
そ…その他

発売予定日	タイトル	メーカー	予定価格
12月13日	メルティーランサー初回限定Special Edition	イマジニア	8800
12月13日	メルティーランサー～銀河少女警察2086～	イマジニア	5800
12月13日	大運動会	インクリメントP	5800
12月13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800
12月13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800
12月13日	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800
12月13日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800
12月13日	スペースインベーダー	タイトー	3980
12月13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800
12月13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800
12月13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800
12月13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800
12月20日	NHL パワープレイ'96	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
12月20日	もうぢや	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
12月20日	オーバードライビン GTR	EAV	6200
12月20日	きゃんきゃんバニープルミエール 2	キッド	7500
12月20日	永世名人2	コナミ	5300
12月20日	プラドル DISC データ編 レースクイーンF	SADA SOFT	3800
12月20日	エアーズアドベンチャー	セガ	5800
12月20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	セガ	5800
12月20日	ダイハード・トリロジー	セガ	5800
12月20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800
12月20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5900
12月20日	バーチャル競艇	日本物産	6800
12月20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800
12月20日	はいぱぁセキュリティーズ S	ビクター/パック・イン・ビデオ	6800
12月20日	タクラマカン～敦煌傳奇とんこうでんき～	パトラ	6800
12月20日	ファイヤープロレスリング S 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	6500
12月20日	3D ベースボール～ザ・メジャー	BMG ビクター/クリスタル・ダナミクス	5800
12月20日	ストリート レーサー EXTRA	UBI ソフト	5800
12月21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800
12月27日	きゅー爆っく	アクティビジョン・ジャパン	5800
12月27日	グリッドランナー	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
12月27日	天地無用!登校無用 アニラジコレクション	エクシング	8800
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<お買得セット>	SNK	7800
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈通常版〉	SNK	5800
12月27日	限定 KOF ダブルパック	SNK	9800
12月27日	だいなあいらん 予告編	ゲームアーツ	2300
12月27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800
12月27日	実践パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800
12月27日	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	セガ	4800
12月27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	未定
12月27日	テラ ファンタスティカ	セガ	未定
12月27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800
12月27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	6800
12月27日	TETRIS S	BPS	4800
12月	DX 日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800
12月	怪盗セイントテール	トミー	6800
12月	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ビック東海	5800
12月	紫炎龍	童 Warashi	未定
冬	スーパーパンコレクション	カプコン	5800
冬	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	6800
冬	ファンタステップ	ジャレコ	未定
年内	RENSA―恋鎖―限定版	シグナルライト	8800
年内	RENSA―恋鎖―通常版	シグナルライト	5800
年内	RAYMAN2	UBI ソフト	未定
97年1月10日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800
97年1月10日	ロードランナー エクストラ	パトラ	4800
97年1月10日	LEGEND OF K-1	ポニーキャニオン	4980
97年1月10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	吉本興業	5800
97年1月14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800
97年1月17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800
97年1月17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800
97年1月24日	EVE burst error	イマジニア	7800
97年1月24日	ダイナマイト刑事(デカ)	セガ	5800
97年1月24日	デイトナ USA CIRCUIT EDITION	セガ	5800
97年1月24日	アドヴァンスト VG	TGL	未定
97年1月24日	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	ビクターインタラクティブソフトウエア	5800
97年 1月	スポット ゴーズ トゥーハリウッド	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
97年 1月	ハイパー3D ピンボール	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
97年 1月	BLAM!マシーンヘッド	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
97年 1月	Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX 翔	エクシング	5800
97年 1月	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800
97年 1月	三國志リターンズ	光栄	6800
97年 1月	プラドル DISC データ編 レースクイーンG	SADA SOFT	3800

発売予定日	タイトル	メーカー	予定価格
97年 1月	Bug too!!	セガ	5800
97年 1月	シミュレーション ズー	ソフトバンク	未定
97年 1月	エリア51	ソフトバンク	5800
97年 1月	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナーインタラクティブ	5800
97年 1月	ROOMMATE～井上涼子～	データムポリスター	5800
97年 1月	actuf GOLF	ナグザット	5800
97年 1月	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800
97年2月28日	優駿～クラシックロード～	ビクターインタラクティブソフトウェア	5800
97年 2月	JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800
97年 2月	Space JAM (スペースジャム)	アクレイムジャパン	5800
97年 2月	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800
97年 2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800
97年 2月	ブラックドーン	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
97年 2月	逆鱗弾	ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	5800
97年 2月	3D ウルトラピンボール	シエラ・パイオニア	5800
97年 2月	コマンド アンド コンカー	セガ	6800
97年 2月	ワイアラエの奇蹟	T&E SOFT	6800
97年 2月	SANKYO FEVER 実機シミュレーション S(仮)	ティー イー エヌ研究所	未定
97年 2月	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800
97年 2月	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800
97年 2月	重装機兵レイノス2	メサイヤ	未定
97年 2月	キューブバトラー	YANOMAN GAMES (やのまん)	5800
97年3月28日	スチームハーツ	TGL	未定
97年3月28日	ファーランドストーリー2	TGL	未定
97年 3月	メックウォーリア2	アクティビジョン・ジャパン	未定
97年 3月	太平洋の嵐2	イマジニア	未定
97年 3月	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800
97年 3月	フィッシング甲子園	キングレコード	6800
97年 3月	クォバディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800
97年 3月	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	NET YOU	未定
97年 3月	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	HAMLET/BMG ビクター	6800
97年 3月	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800
97年 4月	麻雀青天井	毎日コミュニケーションズ	5800
97年 7月	Guiloy Gear	アークシステムワークス	5800
97年春	ファンタズム (仮)	アウトリガー工房	未定
97年春	ナイスショット	アクレイムジャパン	5800
97年春	ドラゴンハート	アクレイムジャパン	5800
97年春	アイアンブラッド	アクレイムジャパン	5800
97年春	THE CROW: CITY OF ANGELS (仮)	アクレイムジャパン	5800
97年春	MAGIC: THE GATHERING	アクレイムジャパン	5800
97年春	ボイスファンタジア	アスク講談社	未定
97年春	デザエモン (仮)	アテナ	未定
97年春	ジーベクター	伊藤忠商事	未定
97年春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	未定
97年春	メタルスラッグ	SNK	未定
97年春	魔法学園 LUNAR!	角川書店/ゲームアーツ	未定
97年春	スレイヤーズ (仮)	角川書店	未定
97年春	天城紫苑	クリップハウス	6800
97年春	グランディア	ゲームアーツ	未定
97年春	バブジー3D (仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
97年春	PIT BALL	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
97年春	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	未定
97年春	実況パワフルプロ野球 '96 (仮)	コナミ	未定
97年春	真髄対局囲碁 碁仙人	J・ウィング	8900
97年春	ぷるるん!シェイプ UP ガールズ	J・ウィング	未定
97年春	フェイクダウン (仮)	システムサコム	未定
97年春	ゲーム天国	ジャレコ	未定
97年春	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	未定
97年春	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	セガ	未定
97年春	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン (仮)	セガ	未定
97年春	DOOM	ソフトバンク	5800
97年春	クレオパトラフォーチュン	タイトー	未定
97年春	D―XHIRD (ディサード)	タカラ	未定
97年春	エーベルージュ	タカラ	未定
97年春	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800
97年春	カオスシード	ネバーランド カンパニー	未定
97年春	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	パイオニア LDC	未定
97年春	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	未定
97年春	ZAP! SNOWBOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800
97年春	クロック! (仮)	メディアクエスト	未定
97年春	ゼロヨンチャンプ DooZy―J Type-R	メディアリング	未定
97年春	アルサウンド (仮)	WARP	未定
97年春	タンク (仮)	BMG ビクター/NMS	未定
97年夏	X-MEN vs. STREET FIGHTER	カプコン	未定
97年夏	THE Sequel to MYST RIVEN	サンソフト	未定

発売予定日	タイトル	メーカー	予定価格
97年夏	レイヤーセクションII (仮)	メディアクエスト	未定
97年夏	スパイダー (仮)	BMG ビクター/ボススタジオ	未定
97年	J リーグエキサイトステージ V1	エポック社	未定
97年	エンジェルグラフィティ (仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
97年	モトクロス (仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
97年	コットン2	サクセス	未定
97年	ガーディアンフォース	サクセス	未定
97年	フォトジェニック	サンソフト	未定
97年	卒業クロスワールド	小学館プロダクション	未定
97年	BAROQUE	スティング	未定
97年	シルエットミラージュ	トレジャー	未定
97年	FARADOON~THE LEGEND OF DRAGON CASTLE~	パイオニア LDC	未定
97年	フリートークファクリー (仮)	メディアエンターテイメント	未定
未定	囲碁	アスキー	6800
未定	ダービースタリオン (仮)	アスキー	未定
未定	ぱにっくちゃん	イマジニア	未定
未定	プロ ピンボール	イマジニア	未定
未定	ウエルカム ハウス	イマジニア	未定
未定	テニス (仮)	エス・ピー・エス	未定
未定	卒業 S	NEC インターチャネル	6800
未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	NEC インターチャネル	6800
未定	センチメンタル グラフティ	NEC インターチャネル	未定
未定	同級生2	NEC インターチャネル	未定
未定	蒼穹紅蓮隊	E.A.V.	5800
未定	下級生	エルフ	未定
未定	ドラゴンナイト	エルフ	未定
未定	大戦略 (仮)	OZ クラブ	未定
未定	サイバーボッツ	カプコン	未定
未定	マーブル スーパーヒーローズ	カプコン	未定
未定	ロックマン X4	カプコン	未定
未定	神罰 人生の意味	ガイナックス	未定
未定	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	未定
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ	未定
未定	バーチャパーク 'THE FISH'	光栄	未定
未定	ときめきミュージック CD1 (仮)	コナミ	未定
未定	ときめきミュージック CD2 (仮)	コナミ	未定
未定	わくわく7	サンソフト	未定
未定	現代大戦略 Strikers (仮)	システムソフト	未定
未定	ソニック・ザ・ファイターズ (仮)	セガ	未定
未定	ハート オブ ダークネス	セガ	未定
未定	バーチャファイター3	セガ	未定
未定	ラストブロンクス/東京番外地	セガ	未定
未定	mr. BONES	セガ	未定
未定	東京 SHADOW	タイトー	未定
未定	Jリーグ GO GO ゴール! (仮)	テクモ	未定
未定	スカルファング 空牙外伝	データイースト	未定
未定	東京立身出世伝 (仮)	ナグザット	未定
未定	もってけたまご SPECIAL	ナグザット	未定
未定	My Dream～オンエアーが待てなくて～	日本クリエイト	未定
未定	US ドラッグチャンプ (仮)	日本物産	未定
未定	SUPER301 SQ (仮)	日本物産	未定
未定	テラクレスタ3D (仮)	日本物産	未定
未定	VR 麻雀 (仮)	日本物産	未定
未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	未定
未定	GRANDREAD	バンプレスト	未定
未定	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	未定
未定	ロボット混戦 RPPG 仮)	バンプレスト	未定
未定	エアーコマンダー	バンプレスト	5800
未定	大江戸ルネッサンス	ビクター/パック・イン・ビデオ	未定
未定	アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	未定
未定	スワッグマン	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定
未定	ダンジョンマスター (仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定
未定	MARICA～真実の世界～	ビクターインタラクティブソフトウエア	5800
未定	バブルシンフォニー	ビング	未定
未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体	メディアクエスト	5800
未定	スタートリング・オデッセイ ブルーエボリューション	レイ・フォース	未定
未定	スタートリング・オデッセイ 魔竜戦争	レイ・フォース	未定
未定	スタートリング・オデッセイ ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

NHL
POWERPLAY™ '96



そのスリル、時速193km!

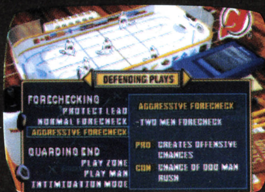
アイスホッケー～シュートの時、放たれたパックの初速は、時速193kmにも達する。
そのスピード感や激しいプレイはまさに氷上の格闘技。
その緊張感をリアルに再現した北米プロリーグNHL公認のアイスホッケーゲーム、
プレイステーションとセガサターンでついに初登場!



北米プロホッケーリーグNHL公認で
実在の選手・チームが登場



各国のナショナルチームなどが加わって
総勢44チームから選択可能



作戦やフォーメンションなどが、
いつでも変更できる多彩な設定機能



モーションキャプチャーとポリゴンで、
選手の動きはリアルそのもの



名プレイを自由なアングルで正逆どちらでも
再現できる、リプレイ機能

NHL® パワープレイ'96

さらに…
- 対戦／協力プレイも思いのまま、最大6人までが同時プレイ可能
- 臨場感を高めるリアルタイムの実況アナウンスと歓声
- フリー対戦のほか、シーズン、プレイオフ、世界選手権など数々のゲームモード
- 詳しいルール説明つきで、ホッケービギナーでもすぐ楽しめる

12.13 プレイステーション版 発売予定
12.20 セガサターン版 発売予定





Radical ENTERTAINMENT

■PlayStation版 ●1～2プレイヤー／マルチタップ1～6人／メモリーカード1ブロック●定価¥5,800（税別）
■SEGASATURN版 ●1～6人用／マルチターミナル6対応●定価¥5,800（税別）





ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社

※画面は開発中のものです。



一瞬先はオニ。

12.27
同時発売予定

GRID RUNNER™

［グリッド ランナー］

鬼から逃げまくり、旗を集めろ。鬼になったら、魔法を駆使して
相手をつかまえろ。シンプルなのに奥深い、異空間が舞台の
ハイパー鬼ごっこアクションゲーム。わずかなスキに魔がひそむ。



勝敗を決めるのはキミのカンと戦略だ。



対戦モードなら、さらにヒートアップ。

■PlayStation版 ●1～2プレイヤー／パスワードコンティニュー●定価￥5,800(税別)
■SEGASATURN版 ●1～2プレイヤー／メモリーバックアップ2●定価￥5,800(税別)





ヴァージンインタラクティブ エンターテインメント株式会社



T1017456010681

印刷/凸版印刷株式会社

雑誌17456-1
Ⓛ-2/6

電話/03(3234)5811[販売] 03(3234)5101[広告] 03(3234)6860[編集]